草稿

01 画出B构图的轮廓。要考虑视平线（视线的高度）和消失点（进深的交点）的位置。

02 确定视平线和消失点。因为要绘制线条的数量较多，所以引入垂线。目的是使每条线的确认更为便利。

03 在草稿中引入交于消失点的透视线。同时确定背景的大致线条。

04 利用透视线确定建筑物的轮廓，以及围墙、街道等背景中大物体的线条。

05 刻画建筑物的窗户等细节部分。将人物背后的场景想象成看不到的情况来绘制。

06 绘制完人物之后整幅图的草稿就完成了。将其扫描录入电脑并完成素描设置。素描的层次在绘画模式的“乘法”中，通常在最上面显示。

10　适当地结合层次调整整体画面。如果层次比较少，调整整体色彩就比较容易。调整了明暗对比和色彩后，可以随意添加一些效果。这张图是添加了光粒子的一幅作品。

通过上色能得到各种各样的效果

运用透视原理为画稿上色

运用透视原理为画稿上色后，生动立体的图像简直像从动漫世界中截取的场景。通过上色，也可以实现想要的画面效果。

房间

这幅画是运用两个消失点的两点透视来完成的。两点透视将在63页详细说明。

Process 01 画出轮廓（确定视平线）

画出房间的轮廓。这时要确定视平线（视线的高度）与消失点（进深的交点）的位置。

Process 02 引出透视线

在画出轮廓的基础上向消失点引透视线（进深线）。

Process 03 确定线条

以透视线为基础进一步画出床、桌子和人物，完成上色前草稿中的细节。将草稿扫描、录入电脑。

Process 04 上色

为房间的墙壁、床等物品上色。为桌子的暗面上深色。

透视是表现远近感的作图法

透视是指通过"远近法"、"透视作图法"的手法作画，能正确地表现出远近感，在绘制规则图形的排列时非常便利。生活中很多物体都是由四边形、圆形以及三角形等规则图形组合而成的，因此透视法适用于表现一切物体。现在就来看一下透视作图法吧。

将二维的图画变成三维

运用透视作图法可以使画面变得有立体感，更加真实。要努力学习把平面的图画变得立体。

画出房子 >>> 漫画中的房子使用透视原理描绘后就有了立体感。

01 平面上没有立体感的房子。

02 为了表现出远近感，首先确定视平线（视线的高度）和消失点（进深的交点）的位置。向消失点引出线条，这就是透视线。

运用透视原理就能画出有立体感的建筑了。

完成 画出添加了透视线的房子后就能准确地画出有立体感的房子了。

画出大楼 >>> 在描绘街道的背景时大楼是不可缺少的，运用透视原理可以表现出它的立体感。

01 这是一张从正面看上去没有立体感的大楼画稿。这幅画也可以运用透视表现出它的远近感。

02 确定了视平线和消失点后引出透视线。将视平线确定在画面的中心偏下，这样就能很好地表现出仰视角度的大楼了。

改变视平线的位置后，背景的视觉效果也会发生变化。关于视平线详见28页说明。

完成 为侧面的窗户添加透视效果，这样可以使画面看起来更加自然。

运用透视表现进深感

运用透视表现进深效果是非常便利的。街道、室内的进深变得清晰后画面就会变得更开阔，所以透视是影响画面的一个重要因素。

画出街道 >>>

表现出街道的进深感是非常重要的。下面就尝试一下运用透视表现进深感。

01 房子和房子之间现在什么也没有，在这个空间中运用透视的方法画出街道。

02 确定视平线和消失点后引出透视线，再画出建筑物侧面的透视效果。

完成 为只有两栋房子的画面添加了透视效果后就能表现出伸向远方的街道了。

画出房间 >>>

漫画中经常出现房间的背景，正确使用透视画法就能很好地表现房间的进深感。

01 这是从侧面看到的房间的背景正面，但从这张图中完全看不出房间的进深感。

视平线
消失点

02 确定视平线和消失点的位置，并向消失点引透视线。

呈现出进深后就增加了视觉信息，可以使观看者迅速了解房间内的状况。

完成 运用透视描绘后家具就变得立体了，房间也呈现出进深感。这时房间的大小就一目了然了。

运用透视原理能作出怎样的画呢

这里我们介绍一下运用透视原理绘制的画稿。一般来说，有一点透视、两点透视和三点透视，下面就来具体看一下。

一点透视绘画

只有一个消失点的画稿。一点透视是最常用的作图法。

画出房间 >>>

这幅画的消失点在中央，透视线交于这一点。

消失点

视平线

又称作透视基础的一点透视将在27页进行详细讲解。

家具和日用小物品的位置通过透视线来确定。有序地按排好这些物品后就能顺畅地画出房间了。

擦除透视线及其他多余的辅助线条，用流畅的线条完成房间草图。

两点透视绘画

有两个消失点的画稿。增加了体现远近感的平面，使背景更广阔。

画出房子 >>> 消失点在左右两边，因此房子的角在画面的最前端。

在确定了视平线和两个消失点后引入透视线。

沿着透视线描绘直到完成。建筑物也会随着观察位置的变换而呈现出一点透视或两点透视。

运用三点透视绘画

有三个消失点的画稿。在强调仰视或俯视时有效的作图法。

画出大楼 >>>

不仅只有长和宽，而且连高度也添加了透视效果的画稿。真实感很强。

在视平线上确定两个消失点，另一个消失点在视平线的垂直延长线上。

沿着透视线描绘直到完成。这样就完成了具有压迫感的大楼的绘制。

注意随着视角的改变观察方法和视觉效果的变化！

来自三个角度的一点透视

从三个角度观察站在街道上的同一人物。随视角的改变，对人物的观察方法和背景的观察方法会骤然发生变化。

A 俯视的时候 >>> 不仅是人物的面部，头顶也能看到。地面面积变大也是要点之一。

在描绘背景和人物轮廓时先确定视平线和消失点，引出透视线，然后再描绘细节部分。

确定最终线条完成绘制。给人一种类似人物特写的感觉。

B 平视的时候 >>> 能清楚地看到人物的背景，是最具稳定感的构图。要注意强调进深感。

在描绘背景和人物轮廓时先确定视平线和消失点，引出透视线。确定线条后描绘细节部分。

能清楚地看到人物表情的构图。像是有人在和她打招呼的样子。

C 仰视的时候 >>> 人物的真实感很强，作为背景的房子、天空等较高的物体面积也会变大。

在描绘轮廓时先确定视平线和消失点，引出透视线。

从下面仰望人物表情的构图。画面有压迫感，给人一种人物被压迫的印象。

透视的基础・学习一点透视后画出立体的背景！

使用一点透视作画

在详细了解了视平线和消失点之后，下面来看一下实际中一点透视的画法。运用基础的一点透视，能画出各种各样的画面。

教室

学院漫画风格的教室。桌子、窗户等可以添加透视效果的物体非常多。

Process 01 画出轮廓（确定视平线）

画出教室的整体轮廓。这时，要确定视平线和消失点的具体位置。

Process 02 引出透视线

向消失点引出桌子和窗户的透视线。

Process 03 确定大物体的线条

确定建筑物的轮廓。这时，首先要确定左右墙壁和里面墙壁的透视。

Process 04 确定小物体的线条

窗户和桌子等物体的位置由引出的透视线来决定。大量的桌子也因为使用了透视而得以正确地表现。

Process 05 画出窗户和桌子

确定线条以后再画出窗户和桌子的质感。

■ 要点

在画窗户时，先引出对角线，再在交点处引出垂直的线，使之被均等地分割开。（在52页应用处有详细讲解）

Process 06 完成草图

按照先画大物体后画小物体的顺序完成草图。将草图扫描后录入电脑，然后再进行其他操作。

Process 07 加入质感

用墨线描绘轮廓，再为画稿的细节部分添加质感。桌子、柱子等物品按照它们的材料、状态加以表现，添加质感，这样画面就会更加真实了。

完成

房间

这是漫画中经常出现的房间。通过室内摆设和其他物品的摆放，可以看出居住在这里的人物的偏好，这是个有趣的要点。

Process 01 画出轮廓（确定视平线）

画出房间的整体印象。这时，要确定视平线和消失点的位置。因为是一点透视，所以消失点在画面的中央。

Process 02 引出透视线

以画出的轮廓为基础，向消失点引出透视线。

Process 03 确定大物体的线条

先确定左右墙壁和里面的墙壁，然后逐一确定床、桌子、书柜等物体的轮廓。

Process 04 确定小物体的线条

沿着透视线确定椅子等小物体的位置。使用透视可以准确地表现出小物体的进深感。

要点

确定线条后画出椅子等小物体。即使是小物体也有一定的透视效果，要仔细地表现出来。

Process 05 画出房间的细节部分

门的把手、吊灯等小物体也要仔细地画出来。画好细节部分后完成草图。

Process 06 完成草图

将草图扫描后录入电脑。进一步用墨线勾绘轮廓，加入椅子、地板、床单等的质感。

完成

街道

尝试画出常见的街道。即使是简单的风景，也有需要注意的透视要点。

Process 01 画出轮廓（确定视平线）

房子并排而建，画出道路的宽度和轮廓。这时，要确定视平线和消失点的位置。

Process 02 引出透视线

在轮廓的基础上向消失点引出透视线。

Process 03 确定大物体的线条

这时，按照近大远小的透视原则画出房子的轮廓。然后，确定电线杆等物体的大致位置。

Process 04 确定小物体的线条

沿着透视线确定窗户、屋顶、植物的位置。画出凸显在前面的屋顶、凸窗等，画面的真实感就更强了。

Process 05 画出房间的细节部分

要细致地画出窗框、窗玻璃等物体的透视感。窗户的详细画法详见52页相关应用的讲解。

要点

电线杆外表呈现圆柱形，要画出“圆形的透视”效果。圆形透视的详细画法参见117页的解说。

Process 06 完成草图

绘制电线杆、电线等的细节部分，完成草图。

Process 07 录入电脑

将草图扫描后录入电脑。进一步用墨线勾绘轮廓，加入物体的各种质感。

完成

林荫路

沿着路边生长的树木，也可以通过透视原理画出整齐的布局。

Process 01 画出轮廓（确定视平线）

确定树木、路灯、长椅等物体的数量，画出道路的宽度和大致轮廓。这时，要确定视平线和消失点的位置。

Process 02 引出透视线

在轮廓的基础上，向消失点引出透视线。

Process 03 确定大物体的线条

画这幅画的时候，首先要确定道路的宽度，然后确定画面近处的树木、路灯、小河上的小桥等物体的位置。

Process 04 确定小物体的线条

进一步描绘长椅、云、小河里的石头等的细节部分。

要点

画路灯的时候，依次引出像左图那样的透视线，沿着这些透视线，更容易把握路灯的形状，正确地画出细节。

Process 05 画出质感

完成草图后将其扫描、录入电脑，再用墨线勾绘轮廓，画出天空、桥的质感。

完成

实际上树木之间也存在透视关系。详见54页相关内容的讲解。

空想

在空想的世界里其实也需要透视。柱子、栏杆等并列的背景是略微有点难度的，是一点透视的高级篇。

Process 01 画出轮廓（确定视平线）

确定前面的栏杆的高度以及柱子的数量和宽度。这时，要确定视平线和消失点的位置。

Process 02 引出透视线

在轮廓的基础上向消失点引出透视线。

Process 03 确定柱子的宽度

逐一确定柱子的宽度，画出道路。尽管画面的近处也有栏杆，但在这个阶段先不用画出来。

Process 04 确定大物体的线条

在透视线的基础上确定柱子的宽度。前面的栏杆的宽度是等间距的。

要点

在绘制柱子和墙壁的装饰时也要引出相关的透视线，并画出近处的栏杆。

Process 05 完成草图

继续绘制墙壁的图案、建筑物的细节部分，完成草图。

Process 06 录入电脑

将草图扫描后录入电脑。用墨线勾绘轮廓，复制墙壁的图案。

完成

在运用一点透视绘制的房间中，描绘出桌子上的盒子。桌子上的三个盒子都是通过两点透视绘制完成的。观察一下用两点透视绘制的多个物体在一点透视的正面中透视线的情况。

视平线

通向盒子的消失点

桌子的消失点

通向盒子的消失点

和46页中的图相同，三个消失点都在视平线上。要注意不要混淆一点透视和两点透视的透视线。

记住能很好地体现平衡的透视的画法

在背景中加入人物1

这是在绘制好的背景中引入人物的实践篇。怎样使人物自然地融入背景呢？要熟练掌握可以表现人物透视的方法！

走廊

在学校的走廊上站着四个人物。注意一下这四个人物之间的远近感。

Process 01 画出背景

运用一点透视画出走廊。视平线和消失点在绘制人物时也要用到，因此不用擦掉。

Process 02 确定人物的位置

确定人物的位置和大小。先在背景中画入立方体，作为基本的参照。

Process 03 画出轮廓

在立方体中画出人物。这时，中间作为基准的人物的大腿在视平线上，所以其他人物也要参照这个位置。

Process 04 引出透视线

确定人物的位置后，从头部、肩部、胸部、膝盖等部位向消失点引出透视线，并描绘出不同角度的人物。

完成

要点

绘制人物时的要点在于所有人的足底和视平线的位置要一致。首先，确定作为基准的人物的哪一部分在视平线上，其他人要相应地作出调整。除非在特殊的位置上，否则所有人的足底都处于同一平面上。绘制时要注意这两点。

掌握基础后正确地画出背景！

一点透视的应用技巧

掌握绘制要点后尝试挑战一下应用篇。下面以漫画中常出现的坡路和教室背景为例讲解应用技巧。

一点透视的倾斜

在绘制坡路、屋顶等倾斜物体时，可以在平面上的消失点基础上再延伸出新的消失点。下图中是在平面的消失点的垂线上确定倾斜的消失点。

绘画中运用倾斜技巧的实例，看一下描绘坡路背景的步骤。

01 画出背景的轮廓，确定视平线和消失点的位置。上坡的画面给人一种道路的消失点在建筑物的消失点上方的感觉。

02 引出作为基准的建筑物的视平线，在它的垂线上确定消失线。

03 描绘细节部分，完成草稿后扫描、录入电脑，用墨线勾绘轮廓并添加质感。

完成

变换

画下坡时，与上坡的情况相反，坡道的消失点在建筑物的消失点的下方。

分割的方法

想要准确地画出窗户，“分割”技巧是非常便利的。记住画法后尝试画出拥有明亮窗户的教室背景吧。

这是平均分成两部分的分割画法，是所有分割画法的基础。

①
引出对角线。

②
在对角线的交点处作上记号。

③
引出通过该点的垂线，这条垂线就是两等分线。

二等分

即使运用透视原理，分割的方法也是一样的。

四等分

重复同样的分割方法，就能画出四等分、八等分的画面。

这是平均分成三部分的分割方法，运用了二等分的分割技巧。

①
引出对角线。

②
从对角线的交点引出垂线，首先分割成两部分。

③
两等分后继续再各引一条对角线。

④
在②与③的对角线的交点处作上记号。

⑤
通过这两点的垂线，就是三等分线。

二等分

即使运用透视原理，分割的方法也是一样的。

六等分

同样的分割方法，就能画出六等分的画面。

看一下分割技巧在实际中的应用，绘制窗户的步骤。

01 画出教室的轮廓。这时，要确定视平线和消失点在什么位置。

02 向消失点引出透视线，再引出分割窗户的辅助线。旁边的两扇窗户也用同样的方法分割。

03 绘制出窗框，再确定柱子、桌子的位置等。

04 画出细节部分后，完成草图，扫描后录入电脑。用墨线勾绘轮廓以及其他细节部分，完成画稿的绘制。

完成

变换

使用透视后窗户的分割方法也是一样的，引入辅助线就能准确地绘制完成。另外，在绘制书柜等等距离摆放的物品时，使用该分割技巧也能准确地画出间距。

同样形状的增殖

以任意一种形状为基准，不断地叠加叫“增殖”，这是重复绘制同种事物时非常有效的技巧。

首先要记住作为基准的墙面的增殖方法。

A
中心线
B

①
确定基准的大小后，引出对角线确定中心线的位置，并延长顶边和底边。

增殖技巧适用于描绘柱子、路旁的树木、路灯等各种连续的相类似的事物。

A
中心线
B
C

②
将A与中心线的交点B连接的对角线延长，与底边的交点作为C，从C点引出垂线，就得到了与基准同样的形状。重复此方法，能不断地画出相同的图形。

A
B
中心线
消失点
视平线
C

③
运用透视画法时，增殖的方法同样适用。但要注意绘制时不要混淆视平线和中心线。

看一下增殖技巧在实际中的应用，描绘林荫路的步骤。

01 画出林荫路的轮廓。这时，要确定视平线和消失点在什么位置。

02 向消失点引出透视线。在这个阶段要确定道路的宽度等因素。

03 画出前面的作为基准的树，引出辅助线使树木增殖。

04 画出细节部分后，完成草图，扫描后录入电脑。用墨线勾绘轮廓以及其他细节部分，完成画稿的制作。

完成

变换

用增殖技巧画出的椰子树和路灯。树木的高度应以透视线为基准。

记住便利的透视方法

熟练掌握逆透视法

前面学习了在背景中加入人物，但也有先画出人物再相应地添加背景的情况，这样有利于将画面分配得更合理。

用“逆透视法”绘制的背景

逆透视法是指先画出人物再相应地引出透视线的方法，是能够强调人物动态、表达人物心理的背景的简便画法。

逆一点透视的场合

逆两点透视的场合

逆三点透视的场合

要先画出人物并确定视平线然后确定消失点，再从人物的头部、肩部、脚尖等引出透视线。

逆透视法的使用方法和意义

- 人物和背景发生接触时，透视不容易失真。
- 以人物为主体，尽量不要画入多余的背景。
- 根据人物的状态来设计背景。

要点

这幅插图是运用逆一点透视绘制的人物在大厦走廊上的情景，要点是人物的手和门的接触的表现。这种情况下应使用将人物作为主体的逆透视法来绘制，人物和门的位置关系表现得更加合理。

地面、墙壁、椅子等背景与人物在较近的位置发生接触时，使用逆透视法是非常有效的。

要点

这幅插图与逆一点透视相同，人物和背景发生接触。逆两点透视的画面背景看起来更广阔，通常用于想真实反映背景的情况下，想表现包含背景的画面状况时使用这种方法会更好。

要点

这幅插图是用逆三点透视绘制的人物抱头的画面。像这样用大角度的俯视或仰视绘画时，使用逆三点透视会更加简便。除此之外，绘制人物躺在地上、蹲在地上等画面时，使用逆三点透视效果也很好。

果然，记住这些要点之后漫画的背景就能很容易地画出来了。

从人物开始绘画！

用逆一点透视法描绘背景

看一下在画完人物之后描绘背景的逆透视法的画法。这是绘制以人物为主体的画面时非常简便的一个方法。

建筑物的走廊

首先画出作为画面立体的人物和门，以其为中心画出背景。要点是在调整背景细节部分的同时进行下一步创作。

画出人物

画出作为画面中心的人物后相应地画出门的轮廓。

确定视平线和消失点

这时，确定视平线，大致在人物腰部的位置，在门的透视延长线和视平线的交点处确定消失点。

Process 03

引出透视线。

以消失点为基准引出透视线。

要点

参照透视线修正门上的报箱、把手等偏离的角度。门镜设置在与人物视线平齐的高度上。

Process 04 画出走廊

确定大厦走廊栏杆的高度。由于一切以人物和门为基准，所以要注意他们之间的协调。

要点

为了使人物和栏杆平衡，需要引入辅助线，这样就便于理解了。从肩部或肘部引线作为参考。

完成

在实际中引出透视线绘制背景

在绘画过程中掌握一点透视

下面将使用前面学过的一点透视来绘制实际中的事物。先确定视平线和消失点的位置，然后在想象的轮廓的基础上引入透视线完善各种小细节，直至完成背景。背景的细节部分和人物可以按照自己的喜好来绘制。

尝试画出“房间”和“林荫路”

在轮廓图的基础上引出透视线，透视线必须集中到一点。

步骤

1. 在轮廓图的基础上引出透视线。
2. 根据透视线确定房间的墙壁等大物体的透视线。
3. 确定桌椅等小物体的透视线。
4. 画出书柜等物体的细节部分。
5. 描绘出各种大小物体。
6. 完成

已完成的插图（见本书37页）

已完成的插图（见本书55页）

步骤

1. 在轮廓的基础上引出透视线。
2. 根据透视线确定建筑物等大物体的透视线。
3. 确定植物等小物体的透视线。
4. 画出墙壁的图案等细节部分。
5. 描绘出大小物体。
6. 完成

运用逆一点透视绘图

从人物出发，以人物为主体绘制背景时，使用逆一点透视可以使人物和背景很好地融合。参考已完成的插图，自由地绘制出适合人物的背景吧！

步骤

1. 从人物的头部等部位引出透视线。
2. 在透视线的基础上画出背景。
3. 完善画面中的细节部分。
4. 沿着透视线调整各物体的位置。
5. 完成。

已完成的插图（见本书59页）

运用两点透视能绘制出这样的画面

这是运用两点透视绘制的学校的走廊。在这幅画中，隐藏着如下的透视关系。

绘制物体时，使用两点透视能更好地表现出它的立体效果。

①使用两点透视绘制汽车。车前玻璃和轮胎的位置是根据引出的透视线来确定的。

②按照两点透视就能画出像这样的立体的汽车了。

仰视与俯视角度下的两点透视

仰视与俯视下两点透视的立方体，除了两个侧面外，还能看到底面或者顶面。无论是仰视还是俯视，纵线和横线都是汇集到消失点1或2的，高线与视平线垂直。

使用俯视的两点透视能画出这样的图画。

下面让我们来看一下使用仰视或俯视的两点透视能画出怎样的图画吧。

①确定视平线和消失点，再画出确定椅子结构的透视线。以立方体的顶面作为椅子的座位，立方体的高线作为椅子腿。

②这样，就能画出俯视角度的椅子了。

消失点在画面以外的情况

运用两点透视绘制建筑物时，要注意两个消失点之间的距离。因为常常会出现消失点在画面以外的情况，所以要记住绘制的要领。

两点透视的消失点相隔越远，画面就越漂亮。

如果消失点离得很近，那么大楼就显得得很局促，显得不协调。让消失点离得远一些，平衡感就会比较好。（详见76页说明）

消失点在纸张以外的绘制技巧

消失点在纸张以内时，就当作纸张有足够尺寸来绘制就可以。如果当纸张满足足够的大小有困难时，可以按照下面的方法，描绘出细微的透视线来完成绘画。

01 确定视平线后画出大楼的轮廓。可将视平线一直引到纸的边缘。

02 从轮廓图上引出上下的透视线，测量透视线与视平线的距离（A）。以与A的比例相同的比例确定高线（BCD），同理，引出相反方向的透视线。

03 引出正确的透视线后将BCD所在的纵向线分成六份并作出标记，连接相应的标记。

04 以步骤3中引出的线为基础，引入立方体中的线直至完成。

学习两点透视后绘制出更加立体的背景！

使用两点透视作画

掌握了两点透视的基础后，让我们来练习一下吧。消失点增加为两个以后，能绘制出进深感更为广阔的画面。

大楼

商业街和繁华的街道上一定会有大楼。使用透视画法可以很好地表现出它的平衡感。

Process 01 画出轮廓（确定视平线）

画出大楼的轮廓，考虑好视平线和消失点的位置。两个消失点的距离越大，越容易画好平衡。

Process 02 引出透视线

消失点

消失点

视平线

向消失点引出构成建筑物轮廓的透视线。

Process 03 从大物体引出透视线

确定建筑物的轮廓。这时要逐一确定建筑物的轮廓线。

Process 04 确定小物体的透视线

沿着透视线确定窗户、阳台等的位置。

房子

这是漫画中经常出现的房子的外观样式，所以要牢牢掌握。加入围墙、沟渠、植物之后，画面会变得更真实。

Process 01 画出轮廓（确定视平线）

画出房子的轮廓，考虑好视平线和消失点的位置。

Process 02 引出透视线

以想象画出的轮廓为基础，引出视平线，在确定消失点后引出透视线。

Process 03 从大物体引出透视线

确定房子的轮廓后，确定房顶和墙壁的轮廓。

Process 04 确定小物体的透视线

沿着透视线确定窗户、房顶等位置。使用透视后即使是小物体也能准确地表现出进深感。

要点

随着房顶的厚度发生变化，房子给人的印象也会发生改变，增强了表现力。房顶的画法，详见84页应用篇的讲解。

Process 05 画出房子的细节

画出窗户的形状、窗框等细节。阳台和墙壁的细节也要仔细地画出来。

Process 06 录入电脑

完成草图后扫描并录入电脑，用墨线勾绘轮廓。将房顶、墙壁等添加了表现材质的质感后，能使画面的效果更好。

完成

起居室

起居室里面有楼梯的房间看起来很复杂，但是使用透视后就能准确地描绘出其内部结构了。

01 画出轮廓（确定视平线）

确定楼梯、窗户和沙发的位置，画出起居室的大致轮廓。这时要考虑好视平线和消失点的位置。

02 引出透视线

以凭想象画出的轮廓为基础，向消失点引出透视线。另外，要引出沙发和桌子的透视线。楼梯的画法参照86页。

03 从大物体引出透视线

画这幅画的时候，要依次确定墙壁、楼梯、扶手的线条，然后确定窗户、沙发和窗帘的轮廓。

04 进一步描绘细节部分

进一步画出桌子、沙发、窗帘等的细节部分。

要点

楼梯的级数较少的时候，像A那样，逐级地重叠立方体的画法比较好。画长楼梯时，像B那样利用透视线画起来就比较简单了。

Process 05 录入电脑

完成草图后将其扫描、录入电脑。用墨线勾绘轮廓后，完成起居室的绘制。

完成

学校

要学会绘制漫画中经常出现的学校的外观。不同的学校，校舍的建造也多种多样，因此要平时注意多观察，积累经验。

Process 01 画出轮廓（确定视平线）

画出学校的轮廓。这时，要考虑好视平线和消失点的位置。因为有两座建筑物，所以要注意透视的叠加。

Process 02 引出透视线

以凭想象画出的轮廓为基础，向消失点引出透视线。这时，体育馆的透视线通向1，校舍的透视线通向2。

Process 03 从大物体引出透视线

确定建筑物的轮廓。这时，首先要确定道路、校舍和体育馆的墙壁线条。楼层的确定方法见82页的讲解。

Process 04 确定小物体的透视线

沿着透视线确定建筑物的窗户、柱子的位置。前面植物的高度和大小，也要引入透视线。窗户的画法与52页相同。

要点

这是能反映校园风格的树木。无论什么样的学校都会有树木。由于树木的形状多种多样，因此能起到很好的烘托效果。

Process 05 画出学校的细节部分

窗框、树木、草地等细节部分也要仔细地画出来。描绘出细节部分后完成草图。

Process 06 录入电脑

完成草图后将其扫描、录入电脑。用墨线勾绘轮廓后，画出树木、建筑等细节部分，以突出其材质和状态。

完成

怎样使人物在背景中平衡自然地体现?

在背景中加入人物2

下面我们介绍一下在两点透视的背景下加入人物的画法。基本原理与一点透视的情况是相同的。在对人物添加透视效果后会使画面显得更加自然。

校园

这幅画中的校园里有五个人物。绘制时要注意不能使弯腰的人物和坐着的人物的大小或位置画得不自然。

Process 01 画出背景

这是运用两点透视绘制的校园背景。两个消失点都在画面之外，视平线和消失点都不必擦掉。

Process 02 确定人物的位置

在背景中画入立方体，作为人物的大小和位置的参照。坐着的人物也以立方体的形态来表现。

Process 03 画出轮廓

在立方体中绘制出人物的轮廓。视平线作为前面人物大腿根部的基准线，其他的人物也按照这个位置来绘制。

Process 04 引出透视线

确定画面中每个人物的位置后，分别从头部、肩部、胸部和膝盖等部位向消失点引出透视线，完成人物的绘制。

完成

要点

像D或E那样，有弯腰和坐着的人的时候，很容易表现得不自然。但如果将D的腰部以下、E的膝盖以下都像ABC三人那样来绘制，画面看起来就会比较自然了。

尝试绘制复杂的背景

两点透视的应用技巧

下面将讲解绘制大楼、屋顶和楼梯时的一些技巧。掌握这些技巧后，就能绘制一些更为复杂的背景了。

使用分割绘制大楼

绘制大楼时，可以运用在一点透视中学过的分割技巧，这样即使是窗户很多的大楼也能很好地进行表现了。

来看一下四层大楼分割的画法。

①首先将表示大楼的高线四等分。分隔方法见52页。也可以用尺子测量各边进行分割，并连接四等分点。

②这里要使用楼层与窗户的比例为1：2的三等分技巧，将楼层与窗户分开。

③然后重复使用两等分的方法，绘制出窗户。再将高线六等分割，画面中高线全部是平行的。

画复数的大楼时要迎合楼层。

不同大楼的楼层高度也是不同的，因此画时要综合考虑大楼的高度和邻楼的层数。

看一下分割技巧在实际中的应用，描绘大楼的步骤。

01 先绘制出大楼的轮廓。这时，要考虑好确定视平线和消失点的位置。

02 向消失点引出透视线。引入分割楼层和窗户的辅助线。

03 分割窗户，并仔细描绘细节部分。

04 完成草稿后将其扫描、录入电脑，并用墨线勾绘轮廓。

完成

变换

运用分割技巧可以绘制出各种各样的大楼。在描绘多层的大楼时，可以将楼层合并起来绘制。

两点透视的倾斜

绘制倾斜的物体时，与一点透视中一样，可以使用倾斜技巧。在两点透视中，在某个消失点的垂线上存在倾斜的消失点。

尝试绘制出两点透视的倾斜面

首先考虑一下不倾斜的纵线与横线形成的平面。在消失点的垂线上获取倾斜的消失点，从这个点引出倾斜面的透视线。

倾斜的消失点的倾斜角越大离平面就越远。没有倾斜的透视线会相交于视平线上的消失点。

有两个倾斜面的情况

有两个倾斜面时，在视平线消失点的垂线上有两个倾斜的消失点。

看一下两点透视的倾斜技巧在实际中的应用，绘制屋顶的步骤。

01 先绘制出房子的轮廓。这时，要考虑好视平线和消失点的位置在哪里。

02 引出视平线和消失点。在消失点的延长线上确定屋顶的消失点。

03 表现出房顶的厚度，并确定窗户、屋檐等细节。

04 完善细节部分，完成草图。将画稿扫描后录入电脑，用墨线勾绘轮廓。

完成

变换

对于屋顶来说，有各种各样的形状。也存在金属屋顶、日本瓦等各种材料。平时要多留心观察，以便使创作更富于变化。

在突出人物时极为有效！

用逆两点透视法描绘背景

在前面的一点透视中也学习过，逆透视法也可以用于两点透视。在漫画中以人物为主体时，这种方法就极为有效。

学校的中庭通路

首先绘制出作为画面主体的人物，依此为基础引出透视线。尝试绘制出倚靠姿势的人物背景。

绘制出作为画面主体的人物。

视平线和消失点的位置可以参考人物的肩部、腰部和接触地面的两脚这三个位置来确定，这样会更有效率。

在消失点的基础上引出透视线。

Process 04 画出走廊

天花板的高度是以人物为基准来确定的。柱子和门框的线条可以使用分割法绘制。

要点

消失点在画面中离视线较远时，不要画到消失点的位置。当同样的形状重复画三次以上时剩下的就可以省略了。只要画到三次以上，就可以给人一种照这样不断向后延伸的错觉。

完成

实际运用以加深理解！

在绘画过程中掌握两点透视

现在已经掌握了两点透视的基础和应用了吗？通过前面基础知识的学习，接下来尝试应用两点透视绘制一幅画吧。以轮廓为基础，结合视平线和消失点引出透视线，直至完成背景。根据自己的喜好绘制出背景的细节部分和人物，完成自己的原创插画吧！

尝试绘制“房子”和“起居室”

从轮廓引出透视线。透视线会汇聚到视平线上的两个消失点处。

步骤

1. 在轮廓的基础上引出透视线。
2. 确定屋顶、墙壁等大物体的透视线。
3. 确定窗户等小物体的透视线。
4. 画出窗框等细节部分。
5. 进一步描绘大小物体。
6. 完成。

完成插图（见本书71页）

完成插图（见本书73页）

步骤

1. 在轮廓的基础上引出透视线。
2. 确定墙壁、楼梯等大物体的透视线。
3. 确定桌子、沙发等小物体的透视线。
4. 绘制出画面的细节部分。
5. 进一步描绘大小物体。
6. 完成。

尝试用逆两点透视绘画

所谓逆两点透视是在描绘作为主体的人物之后迎合人物进行的背景绘制。因为确定了视平线和消失点，因此可以参考插图，尝试使用两点透视绘制出迎合人物的背景。

步骤

1. 从人物的头部等引出透视线。
2. 沿着透视线画出背景。
3. 进一步描绘细节部分。
4. 沿着透视线调整各物体的位置。
5. 完成。

完成插图（见本书89页）

赋予画面压迫感和立体感

使用三点透视比起一点透视和两点透视，画面给人更强烈的近在眼前的感觉。

使用两点透视绘制的画面

产生立体感的效果

使用两点透视绘制的仰视的房子，画面是平面的/给人印象不深。由于纵向线与视平线垂直，所以不会存在第三个消失点。但是，使用三点透视绘制时就能产生压迫感，画出更接近于现实的房子。

使用三点透视绘制的画面

俯视看到的房间

这是在漫画中经常使用的房间主题，是用三点透视绘制的。尝试绘制出房间的俯视感觉吧。

Process 01 画出轮廓（确定视平线）

按照自己的想象绘制出房间的轮廓，确定视平线和消失点。要仔细确认房间内各种物体的位置。

Process 02 画出基准线

因为是俯视构图，所以视平线在上方。第三个消失点在基准线上。

Process 03 引出透视线

向第三个消失点引出透视线。地板、桌子等其他物体的透视线也要仔细地引出。

Process 04 从大物体引出透视线

以画面中心的物体为基准确定线条。确定房间中的桌子、靠墙的柜子的线条。

Process 05 确定小物体的透视线

将窗户的透视线也引向消失点3。窗户的绘制方法见52页的讲解。

Process 06 完成草图

进一步描绘桌椅、地板、柜子等细节部分后完成草图。将草图扫描录入电脑，引入人物后完成绘制。

完成

透视是隐藏在实际生活中的

尝试画出真实的照片

在实际照片的基础上探究消失点和视平线，尝试运用前面学过的透视法进行绘制。看到照片后首先要确认使用哪种透视法进行绘制。

咖啡馆

漂亮的露天咖啡馆的照片，运用两点透视进行描绘。

原来的照片

完成

Process 01
找出视平线和消失点

将照片复印或打印出来。利用建筑物或地板的透视线确定视平线和消失点。引出视平线的垂线，将画面分割成四等份，这样画面中物体的大致位置就很容易确定。

Process 02
画出轮廓

准备好画纸，以四等分的照片为参照，画出建筑物、桌椅等物体的大致位置。绘制时要意识到透视关系。

Process 03
从大物体开始画

引出透视线后，以轮廓和照片为参照，从建筑物等大物体着手画起。由于消失点在画面之外，所以绘制时要注意不要画偏。

Process 04
画出小物体

画出桌椅、树木等细节部分。即使改变物体的位置也可以，但要注意不能偏离透视线。

古典风格的街道

运用一点透视绘制出具有日本情调的街道。

原来的照片

街道是最容易简单分辨的一点透视。视平线位置的确定可以使画面发生巨大的变化，所以一定要细致地描绘。

完成

Process 01 找出视平线和消失点

将照片复印或打印出来。利用建筑物或街道的透视线确定视平线和消失点。引出视平线的垂线，将画面分割成四等份，以便确定物体的大致位置。

Process 02 画出轮廓

准备好画纸，以四等分的照片为参照，画出建筑物、路宽等大致轮廓。绘制时要注意到透视关系。

Process 03 从大物体开始画

引出透视线后，以轮廓和照片为参照进行下一步的绘制。街道的远处是一个缓坡，因此绘制之前要先确定缓坡的视平线。

Process 04 画出小物体

绘制完大物体后，描绘建筑物的细节部分。画面中街道远处的五层塔用分割法来绘制。然后要仔细观察绘制出画面中的投影。

大厦

运用三点透视绘制多栋相邻的大厦。第三个消失点位于画面之外的上方。

原来的照片

完成

Process 01 找出视平线和消失点

将照片复印或打印出来。利用建筑物的透视线确定视平线和消失点。引出视平线的垂线，将画面分割成四等份，这样物体的大致位置就很容易确定了。

Process 02 画出轮廓

准备好画纸，以四等分的照片为参照，画出建筑物、树木等物体的大致位置。以基准线为基础，绘制时要考虑到第三个消失点。

Process 03 从大物体开始画

引出透视线后，以轮廓和照片为参照，从建筑物着手开始画起。由于消失点在画面之外，所以一定要注意不要画偏。

Process 04 画出小物体

画出建筑物的窗户等细节部分。即使改变窗户的形态和位置也可以，但要注意不能偏离透视线。

Process 01 找出视平线和消失点

将照片复印或打印出来。利用房间的墙壁和家具的透视线确定视平线和消失点。引出视平线的垂线，将画面分割成四等份，这样物体的大致位置就很容易确定了。

Process 02 画出轮廓

准备好画纸，以四等分的照片为参照，画出房间的墙壁和家具的大致位置。绘制时要注意透视关系。

Process 03 从大物体开始画

引出透视线后，以轮廓和照片为参照，从墙壁、桌子等大物体着手开始绘制。

Process 04 画出小物体

描绘房间的细节部分。画出椅子和桌子的间隔，以及其他细节部分。由于房间内物体很多，所以绘制时要注意不能偏离透视线。

Process 01 找出视平线和消失点

将照片复印或打印出来。从建筑物引出透视线，确定视平线和消失点，将画面分割成四等份。左侧的消失点在较远的位置，可以参照67页引出透视线，并以该线作为参考线。

Process 02 画出轮廓

准备好画纸，以四等分的照片为参照，绘制出建筑物等物体的大致位置。绘制时要注意透视关系。

Process 03 从大物体开始画

引出透视线后，以作为参考的透视线为基础，正确地绘制出拱门。拱门的画法见118页讲解。

Process 04 画出小物体

画出建筑物等物体的细节部分。要注意表现出历史遗迹的氛围。

尝试为画面添加各种效果

运用透视原理进行构图

尝试运用透视原理进行构图。运用透视正确地绘制出被毁坏的建筑物，并大胆地加以扭曲，这样就能绘制出富于变化的画面了。

被毁坏的建筑与道路

画出因受到冲击而被毁坏的建筑物和道路。绘制时可以忽略被毁坏的部分的透视关系。

Process 01 画出轮廓（被毁坏前的印象）

画出被毁坏前建筑和道路的轮廓。这时要考虑视平线和消失点的位置。

Process 02 确定视平线和消失点

以凭想象画出的轮廓为基础，绘制出视平线和消失点的位置。当视平线的垂线较多时，为了防止物体的位置偏离透视线，这时可以使用基准线。

Process 03 画出建筑物的大致形状

画出已被毁坏的轮廓，并以此为基础绘制建筑物的形状。绘制时可以忽略被毁坏部分的透视关系，但是地面等保持原状物体的透视一定要画准确。

3.2 不同视角的人物

了解了前面人物三个面的比对，这里我们再概括地讲解一下从不同的角度如何展现人物，并且讲解当视角发生变化的时候，人物的身体结构又会发生怎样的变化。

仰视

让人物的视线向下会增强画面感染力。

仰视时人物胸部看去呈半圆形。

创作仰视人物的时候，注意人物的下半身会显得比较修长，而上半身则会显得较为短小，某些部分还会被适当忽略，比如人物的颈部。绘画时可以让人物的视线向下看并与读者的目光相对以增强画面的效果，让人物产生一种俯视读者的感觉，这时就要注意将人物的颈部画得低下，可以将人物上半身的动作画得有气势一点，突出人物俯视的威严感。

仰视时，会看见人物腋下的肌肉。

双腿张开呈大字型。

仰视时，人物的脖子会显得较短。

仰视

仰视时人物的腿部会显得修长。

俯视

俯视时人物的头部会显得很大。

注意人物两条手臂的动作几乎呈三角形状。

注意人物腰部的透视与转折，可以看做是一条弧线且腰部逐渐缩小。

创作俯视人物的时候，注意其头部与上半身会很大，下半身却要画得很小，这与仰视的人物正好相反。绘画时注意人物的上半身会越缩越小直到腰部位置。在把上半身画得修长的同时也要注意人物的手臂和身体的关系，因为上半身变大的同时手臂也要画得很大，绘画时要随时注意人物全身的比例和谐，以免人物走形。而下半身只需要将脚掌定为消失点进行绘制即可，即将下半身慢慢缩小直至脚尖。

俯视时人物腿部会随角度变大而越来越小。

5 人物的基本动作与表情

人物的运动是由不同的动作支配组成的，动作也是人类的基本肢体语言。下面我们将介绍漫画创作中一些人物基本动作的绘制，并且配以相应的面部表情来表现人物的个性。

5.1 站立

站立是日常生活中的基本动作，但是因为不同的个体习惯差异造成站立姿势的不同，下面我们就来看看不同人物的站姿吧。

不同的站姿可以表现不同性格的人物角色，但是在绘制腿脚时，一定要注意它的稳定性。

5.2 坐

人物坐着的时候结构较难把握，注意下半身是处于弯曲状态并且腰部会有些许褶皱。可以从人物坐姿来表现出人物的性格或者心情，这些都是需要在细节上慢慢刻画的。

小手遮住嘴巴会让人物看起来像是惊讶得说不出话一样。

眼睛睁得很大，视线集中在下方以此来暗示人物惊恐的来源。

由于抬起了手臂且带点仰视效果，因此整个人物看起来是稍微向后仰的。

稍微向前弓着背来衬托出人物害怕的心理。

两只脚呈相对的内八字形状表现出人物的性格特点。

为了表现人物由于不小心跌倒在地而尴尬，可以画成摸着脑袋犯难的动作和表情。

注意手部的弯曲，脑袋与手臂似直角三角形。

嘴角微微上扬，有点难堪的笑容。

可以仔细刻画人物裙摆的走向，从裙摆的走向表现出人物的坐姿。

由于视角是从人物左边看过去的，所以人物的左腿显得会比较长一点。

可以在人物的头
发上绘制出可爱
的装饰。
人物给我们的第一感觉就是舒
适，因此绘制的时候不要忽略
人物的面部表情。
绘制抬起的手的
时候注意人物手
的比例问题。
风吹动长发时候的
飘逸感。
人物在走路的时候
步伐通常比较大，
因此可以看见人物
臀部的裤缝。
在绘制走路的人物侧面的时候要注意前
后脚的协调性。
正面走来的人物，其
后面的脚被挡住了。

5.4 跑

我们常常会用奔跑的动作来表现人物的爆发力和冲击感，尤其在绘制格斗场面的时候，也可以用它来增加人物的冲击力，使其在画面上显得更加生动。

绘制抬起的手臂时，人物的上臂会比抬起的小臂短。

人物在跑步的时候，一只手向后，一只手向前摆动，要注意前后的透视变化，表现出大小和粗细的变化。

人物在向前跑的时候，衣服会随着风而飘动，绘制的时候要注意衣服上的褶皱。

人物在跑步的时候要表现出肢体的前后关系，以及注意绘制人物的膝关节。

人物的一只腿抬起，另外一只腿向后伸直，身体向前倾斜，给人一种向前奔跑的感觉。

人物的身体向下弯曲时，要注意腰部和臀部的联系，不要有脱节的现象。
人物的上半身是向下弯曲的，我们可以在人物的腰部绘制一些衣服的褶皱。
注意人物腿部的前后关系。
在人物身体弯曲的地方绘制一些褶皱，来强调身体的弯曲程度。
我们以俯视来绘制一个向前倾斜的人物，在绘制的时候要注意人物的倾斜角度和透视的关系。
身体向前倾斜的时候，由于透视的变化，人物的脚会比较小。

5.5 跳

当人物跳起时，要注意衣物也会随着身体的扭动而摆动，有时跳起时人物会抬腿，这时就要注意人物腿部的比例关系了。

眉毛立起，嘴角下垂，略微歪着脑袋，表现出满脸不悦的神情。
为了表现生气的样子可以将双手画成拳头。
脚尖稍微翘起能让人物虽然看起来在生气，但是也让人感受到她的可爱。
因为人体结构的原因，所以我们要将斜侧着的右边臀部画的稍微突出，让她表现得丰满一点。
为了表现出人物腾空的状态，跳起的一瞬间可以将人物的头发画得飞扬起来。
双手呈弯曲状紧紧抓住气球，注意手肘比例的把握，且双手是上扬的。
人物跳跃时为了加强画面效果，可以将她的腿部画为抬起状。由于透视的关系，因此腿部是向外的。
将人物整体动态看作一条弧度，腰部便是弧度的中心。
跳起的时候由于身体前倾人物会失去重心，所以整个人物的造型可以夸张一点，将脚尖画得踮起让人物有跃起来的感觉。

5.6 着地

着地是一种动态，就是瞬间人物与地面接触的样子。像摔倒、跳跃落地、撞击地面等动作都是基于重力而着地。下面我们来看看着地是如何表现的吧。

上身弯曲时，注意腰臀的关系。

开心的笑脸表达了田径小女孩为胜利而喜悦的表情。

手臂的动作也调节了身体的平衡。

扬起的运动衫更给人动态的感觉。

由于透视的原因，看不到人物的右小腿。

利用透视手法绘制人物，这样很有亲切感，可以更好地表达出角色的处境，也给读者一种视觉上的冲击。

单脚着地的动作。

腰、臀、腿的透视在角色绘制中也是很重要的。

飞出去的身体，有强烈的透视感。

大大的手掌与地面处于一种临界状态。

2.3 排球

排球是一种运动量适中，富于趣味性且男女老少都能参与的娱乐性项目。它具有广泛的群众性、技术的全面性与激烈的对抗性等特点。

浓浓的中国风发式，让
小女孩看起来很可爱。
旗袍是中国的特色服
饰，可以凸显出女性身
体优美的线条感。
中国功夫博大精深，历史源远流
长。它讲究刚柔并济，内外兼修，
既有刚健雄美的外形，又有典雅
深邃的内涵。
注意肩部的线条表现。
武术动作，要注意四
肢的协调度与准确度。
金鸡独立的动作，
要把人物重心放在
脚尖上。
武术中有徒手的擒拿，在绘制的
时候要特别注意手部的姿势，要
显示出功夫的味道，有刚有柔。
很踏实的踩在地
面，给人稳定感。

5.2 拳击

拳击是戴手套进行格斗的运动项目。要比对方获得更多的分以战胜对方或者将对方打倒而结束比赛，比赛中拳击运动员要力图避开对方的打击。拳击被称为"勇敢者的运动"，早在古希腊和罗马时代就有许多有关拳击的生动记载。

爽朗的短发，使角色充满活力与激情。

动作与表情的结合，使角色塑造更加完美。

贴身的运动服，动感十足。

跳起来攻打对方，会有强烈的动态感。

拳击是运动员双方通过两只拳头的对抗，进行体能、技术和心理的较量。在拳击中有很多跳跃的动作，在这里要注意四肢的动作与身体的平衡。

高高扎起的马尾，给人清爽的感觉。

强健的拳头，强烈的透视感，有种逼近的压迫感。

练习用的手套，起保护手腕的作用。

在绘制这个动作的时候，要注意双手的位置关系与弯曲的角度。

微侧的身体，要注意肩臂的关系。

2 人物面部表情的表现

在前面我们讲了很多体育运动的动作，但都还没有具体讲过人物的面部应该用什么样的表情，人物表情其实有很多，有的写实有的夸张，接下来我们来介绍几种表情的表现方式。

2.1 害怕

害怕是指面临险境而心中恐惧、惊慌，有时候则由于遇到不明事物而感到精神上的紧张。害怕的时候根据人物性格的不同会做出惊恐、呆滞、傻笑等不同反应。

人在很害怕的时候，嘴角会自然地向下弯曲，一副快要哭的感觉。

不同角色的表现

2.2 痛苦

痛苦是最容易感染别人和影响气氛的表情，我们往往会因为这样的情感在心里纠结，有时候甚至比角色自己还要难过，可见它的影响力是不可忽视的。

悲伤难过时，眉头会皱起，眼角和眉角下垂，嘴角向下弯曲。

不同角色的表现

嘴巴微微张开，双眼含泪。

眉头皱起。

眉毛紧锁，很无奈的感觉。

忧郁的表情。

默默地流着眼泪。

眼角含着泪光，一副痛苦的感觉。

2.3 愤怒

愤怒是人类感情的一种宣泄方式，而且根据不同的感情程度，会有着不同阶段的表现。在漫画中有些时候为了烘托气氛，也会用许多夸张的手法。

眉毛竖起来，形状发生改变，眼角上扬并且眼神变得锐利可怕。

不同角色的表现

咬牙切齿。

很生气的皱眉瞪眼。

瞪得很圆的眼睛。

眉毛略微皱起。

嘴巴张得很大，发泄心中的不满。

嘴巴表现出怒吼的样子。

2.4 认真

认真是人物在对待事物时仔细用心的外化表现，我们可以把这个表情升级，运用到格斗的动作里面，比如在格斗前面对对手时认真的表情。

在绘制的时候我们可以给人物一个专注的表情，用眼神来表现人物的认真。

不同角色的表现

认真盯着对方。

睁大的眼睛，仔细凝视。

人物向下凝视。

嘴角微微向上弯曲。

向前方凝视。

带着愤怒感觉的眼神。

2.5 傲慢

傲慢指一种精神状态，含有自高自大、目空一切的意味，用于形容人的态度、表情、举止，有时候也有指看不起别人，对人不敬重的意思。

骄傲的人一般会很自信也很自恋，他们的眉毛总是扬得高高的，眼神也总是给人很不屑的感觉。

不同角色的表现

眼睛向上凝视着。

不屑一顾的表情。

人物从高处向下看去，居高临下。

永远认为自己是对的，十分笃定的表情。

被人宠坏了的大小姐。

狂妄自大的眼神。

2.6 惊讶

受到惊吓或者是遇到意想不到的事情，人物会露出惊讶的表情。根据受到影响的程度不同，人物表现出的反应强度也不同，创作时还可以根据情况需要，进行较大幅度夸张变形处理。

吃惊时，导致眉毛上扬。

抬高眉毛、瞪大眼睛、张大嘴巴都是吃惊的典型特征。

嘴巴张大。

不同角色的表现

嘴巴张开幅度很大，看得到牙齿和舌头。

很无奈的眉毛表现。

不敢相信略带怀疑的表情。

遇到了一件不可能发生的事情时，难以置信的眼神。

眼睛睁大凝视前方。

瞳孔缩小，眼白很大。

2.7 邪恶

邪恶不是只针对角色的行为动作，有的就表现在面部的表情上。可以用于表现漫画中黑恶势力的坏人，邪恶的阴谋或怪怪的念头等。

邪恶是一个贬义词，形容为人凶狠，阴险，诡计多端，动漫中称之为腹黑。

不同角色的表现

抽动的嘴角，眉毛扬起。

面孔上的青色，看起来很阴冷、孤僻。

阴狠而锐利的眼神。

眼神变成圆圈，带点可爱感觉的邪恶表情。

嘴角向上弯曲，一副很邪恶的感觉。

正在思考阴谋时的样子。

2.8 大笑

当人物情绪高涨时，会放声大笑来表达自己开心的情绪。遇到某些高兴的事情时，所表现出的不能抑制的愉悦情感。

笑的时候，脸部的肌肉从嘴角开始往两侧向上拉伸，幅度越大，表现人物越开心。

不同角色的表现

很灿烂的张开嘴笑。

笑起来很顽皮的样子。

眼泪都笑出来的夸张表现。

咧开嘴笑的感觉。

高兴得张开嘴巴。

张开的大嘴，笑得很狂妄。

2.9 暴走

暴走就是人物情绪达到一定高点的时候所爆发出来的极端感情，在漫画中我们经常可以看见人物受刺激而暴走的夸张表情。

暴走时人物是处于精神极度亢奋的状态，奔放而不收敛，所以表情夸张，特别要注意五官的描绘，给人留下深刻印象。

绘制上青筋和圆圈眼。

不同角色的表现

用动物的特征来表现人物。

在脸上绘制上阴影和青筋。

嘴巴占了一半的脸。

人物的头发都竖起来了，衣服也爆裂。

流了很多的汗水。

圆圈形的眼睛和呲牙咧嘴的表情。

3 手与手臂的动作

手臂是人体重要的组成部分之一。在生活中，几乎事事都会用到手，所以在这里我们将手部的各种动作展现给大家，让我们深层次地了解手臂与身体的关系。

3.1 舒展的动作

人物手部舒展时，手臂可以伸直表现，且手掌是张开的。

将手臂画得很直，表现人物的振奋状态。
手臂的动作呈现一个括号状展开。
由于人物是半侧面，所以身体还是应该表现出前后关系。
伸直的手臂可以不用过多褶皱来表现。
正对着镜头的手会显得很大很长。
远离镜头的手会显得比较小。
人物身体向前拱，让她的胸部显得很大。
将脖子画得向后仰，让整体看起来更加自然。
腰部的弯曲使人物的动作俏皮可爱。
因为身体向前挺，所以注意突出胸部。
手臂几乎可以看做一条弧线来表示。
手掌张开能让动作更加可爱。

3.2 紧握的动作

人物手部在紧握时手掌是呈拳头状的，所以我们应该画出人物的力量感，在绘画时要注意人物手部的肌肉表现，让人物显得强壮起来。

双手紧扣时注意双手
手指的前后关系，也
要仔细刻画手腕处。
注意透视的关
系，可以从人
物的肩膀来表
现前后关系。
人物身体整个
是向前挺的。
脑袋可以画得夸张一点，
来表现人物的肢体动作。
因为斜侧着脑袋，
所以人物的后脑
勺会显得比较厚。
半侧面的时候由于透视人物
的左眼会略高，且左边脸部
也应该画出全部。
由于是向左侧，所
以人物的左边肩膀
应该比右边要高。
上抬的拳头注意手
腕处的表现，防止
人物的手臂走形。
侧面的时候，这只手臂
会被人物的衣服挡住而
只露出一部分。
因为镜头对着这只手臂，所
以看着会显得略微耸起。

3.3 微张的动作

人物的手臂在微张时拇指间的缝隙很大，因此在绘画时可以着重表现人物掌心与指间的缝隙。

眉头紧锁很为难的时候，人物的动作常常可以画得特殊一点。
由于侧面略微仰视的原因，左肩微微耸起看着比右肩高。
将手掌画成摊开的样子，能让人物显得很无奈。
手指的动作可以画得夸张一点，表现出人物郁闷的样子。
人物的身体有些向前挺，可以通过腰部来表现。
因为很放松地躺在地上，所以人物的手掌姿势可以画得自然一点。
人物的手掌略微张开托着下巴，表现出若有所思的样子。
弯下身的时候注意左肩比右肩高出一点。
手肘之间几乎是直角。
由于右肩上抬，因此左肩会低很多。

3.4 伸指头的动作

在生活中有很多伸手指的动作，在绘制的时候，我们可以通过不同的伸指动作好好地把握住人物的性格特点和画面中所要表达的内容。

人物的头微微向上仰起。
从人物的侧面看手，我们无法看见人物的手掌部分，而能很清楚地看见人物每个手指的关节处。
注意人物大拇指和食指之间的关系。
人物用手撑起身体，在绘制肩膀的时候要把人物的肩膀绘制得拱起。
从侧面绘制人物的手时，要注意人物手指的粗细，手的绘制位置，不要忽略手部的细节。
我们从正面看人物伸手的动作时，会有明显的透视关系，可以把人物伸出的那只手绘制得比较大，突出空间的远近关系。

3.5 握东西的动作

在上面我们给大家讲了怎样绘制人物伸手指的动作，那么下面我们来给大家讲讲怎么样绘制出手紧握东西的动作。握东西是我们日常生活中经常会做的动作。握东西时，手掌弯曲并且拇指与其他四指呈相反方向围绕来抓紧物体，将其攥在手里。

手指顶着下巴，小女生的一贯动作。
头上的缎带，更添加可爱感。
双腿并拢，脚尖点地的动作带着少女的羞涩。
坐在支撑物上，腿脚垂落下来，根据角色的性别、年龄、个性的不同，可以把腿脚绘制不同的动作来表现人物的特色。
半侧着的身子，注意侧面外形的轮廓变化。
向两侧分开的双腿，表现出小女生的俏皮。
双手搭在腿上，左手抓住右手臂的样子。
当人物直接坐在地上时，臀部与脚掌都处于相同的一个平面，整个人的重量由臀部和脚部共同支撑。
右脚微微地翻侧的小动作，人物显得十分自然。
臀部贴在地面上时，要注意弧线的准确性。

4.2 踢踹的动作

踢踹时用力会很猛，肌肉有强烈的拉伸感，在绘制踢踹动作时一定要注意力道的表现。为了表达更强的视觉冲击效果，我们可以采用透视的手法来对人物进行夸张变形。

高高抬起的腿，超过头顶。

通过运用透视，画出很大的脚掌，冲击着画面。

踢腿主要表现通过肌肉的拉伸而显现出一种力量感，在绘制的时候要注意腿关节处的刻画以及臀部与大腿的连接。

略微仰视看到的胸部形状。

埋下的头，由于重力因素头发散落下来。

力量主要凸显在踢出的左腿上，表现出肌肉感。

超强透视下，支撑在地上的笔直的右腿。

握紧的拳头，很
有力量感。
整个身体向上拉伸。
绘制向上抬起的左
腿时，大腿与小腿
保持平直状态。
只有抓住瞬间的动作，才能使画面
更加生动，有更强的视觉冲击力。
一瞬间的动作，右
脚点地的样子。
踹腿的动作，膝
盖略微弯曲。
被遮挡在下面
的左腿。
腰与背部出现扭转时，要
注意缓和地过渡，不能
使用过硬的线条。
根据动作方向，画
出飘逸的长发。

4.3 踮脚的动作

用两只脚的脚尖接触地面并抬起整个身体，这样的动作称之为踮脚，当脚尖踮起时，应该注意人物整体的平衡以及衣物褶皱的处理。

因为侧身的原因，只能看到左边的肩膀，右肩被身体挡住了。

裙摆的外轮廓要根据人物身体的外轮廓来画并很好地附着在上面。

踮脚可以单脚踮，也可以双脚踮。在应用仰视透视的时候，要把握好大小腿的形状以及上下半身的比例。根据透视大小情况来决定变形的强度。

以仰视的角度来观察人物时，视线在水平线以下，表现为头小脚大的视觉效果。

上身后仰，快要摔下来的样子。在绘制的时候要注意背部扭曲的弧度。

随着重力而垂下的头发。

仰视所看到的大大的鞋底。因为垫起脚尖，鞋底也跟着发生弯曲和变形。

偏着头，会让人物更加俏皮可爱。
脚尖承受着整个身体的重力。在绘制人物静态的踮脚动作时，一定要使角色看起来比较具有稳定性，使其保持平衡。
贴身的裤纹，褶皱绘制不宜过多，不然显得凌乱。
在稍稍弯曲的膝盖处适当的表现褶皱。
微微抬起的脚掌更要注意外形与透视的关系。
裙摆在腿部抬起处会有些许褶皱。
当人物单腿踮起脚尖时，脚尖是重心所在，所以能否把握住人物身体的平衡就全靠这只脚了。
当重心全部集中在一只脚的脚尖时，注意脚掌踮起时与脚跟的表现。

4 被攻击者受伤后的身体表现

被攻击者受伤后的体态一般为蹲地、跪地或倒地等等，这些离地面很近的角度与姿势能表现出一名伤者的受伤程度。另外，由于受伤无法保持身体平衡，所以人物大多无法挺直站立。接下来让我们看看人物在受伤后有哪些动态吧！

4.1 起身

被攻击者遭到严重的攻击后，很艰难地从地上起身的动态。在表现动作的同时还要表现出被攻击者的精神状态和身体受伤的状况。

被攻击者受伤后准备挣扎着起身的动作，她的脸部和嘴角被打伤后留着血渍，一脸痛苦、可怜的感觉。

人物左腿单跪，脚跟支撑着臀部，右腿支撑着身体的平衡，慢慢往上艰难地移动。注意腿部的结构。

具有动感的手指姿势表现，这种角度的透视感很强，手掌通常是被手指挡住的。

人物起身时瞬间的动作：左腿半跪，右腿曲膝支撑着身体站起。两只脚都是前脚掌着地，表现起身时用力蹬地的感觉。

4.2 支撑

人物在战斗过程中负伤并继续顽强地战斗着，十分艰难地站起并且用手或双腿支撑着整个身体的平衡。

被攻击者的表情比较丰富，因为受伤人物的面部有些扭曲，眼神凌厉，充满了对敌人的恨意。

人物即将站起身时，右腿已向前跨出了一步，左腿配合使力并让身体直立起来，尤其注意右腿大腿部分的透视关系。

被攻击者面部表情呈现出痛苦和无助的样子。

人物的左腿受伤较为严重，弯曲着膝盖，并用手捂住伤口。

右腿直立着保持身体的平衡。

4.4 跪下

一般受伤跪下的动态很适合女生使用，双腿跪地或者坐地是女生习惯的姿势，也表现出了人物的柔弱感。

战败者双手遮住脸颊，掩面哭泣。一般这种姿势适合女生受到某些人欺负后所表现出来的动作。

双腿正面同时跪下的姿势，双脚前脚掌着地以保持平衡。注意双腿间有一定的距离。

在激烈的战斗中，被攻击者的手臂因受利器的攻击而流血，一手护住伤口止血，绘制时注意表现血滴流下时的形状。

人物大腿被凶器割伤后流血的状态。适当画上伤口以表现战斗的结果。

4.5 倒地

战败者被击倒在地上，已经无力再起身进行反抗与还击。注意倒地的姿势有很多种，各个角度也是存在着很大差异的，特别是远小近大的透视关系，需要熟练的把握。

面部受伤的表现，人物被打倒在地后，脸颊伤痕累累，奄奄一息。

腿部正面的大透视，并且有仰视的角度。因为远小近大的规律，所以小腿和脚在视线的最近处，要画得比较大，大腿和臀部在较远处，画得要小一些。

人物倒地后，双手的肘部放在台阶上以支撑上半身的体重，头部已经无力并且埋下去了。

臀部运用了远小近大的透视关系，伴有平视的角度。由于上半身离视线较远，因此画得较小，同时还要注意腰部是被臀部挡住的。

人物的身高与头身比有很大的关系，若身高不同，头身比是不是也不同呢？下面我们就来看看身
身比的区别。

A、B两个人偶的身高差距很大，但试量两人的头身比却都是8头身，这样一来，感觉B像是A 的缩小版。

虽然身高不一样但头身比却相同，原因主要在于两人的头部长度不同。

校长和语文老师均为8头身，但校长要比语文
多，由此可见，身高与头身比是有区别的。

② 人物角色设定

● **主题漫画：少女大变身**

人物的设定非常重要，因为人物设计得好坏直接关系到读者对他/她的印象，甚至关系到整部作品的命运。因此漫画家们最关注的就是人物设计环节。在本小节中，我们就来学习如何将漫画人物一步一步呈现在大家面前。

以本节主题漫画的角色为例，为大家讲解漫画人物的设定过程。准备好故事脚本，我们就可以设定主要角色了，这里的主角是一个名叫莉莉的模特。

在正式设定人物之前，我们可以在练习本上随意刻画几个在我们自己心目中关于莉莉的形象，然后筛选，确定最终的样子。下面我们来看看完整的设定过程。

首先，确定角色的身高、头身比以及角色大致的体型特征。考虑到角色的模特身份，因此人物身材要设计得比较高挑、纤瘦，比例完美。

绘制出人物的大致轮廓。

然后设计人物的面部造型，模特们的发型可有很多变化，但在这里我们将其设计成舒适的中长发。在此阶段还可以同时勾勒出人物五官轮廓。

接下来，为人物添加上衣物，这样一个基本的人物形象就跃然纸上了。当然我们还要同步画出人物面图以及面部各角度图。

确定人物的五官细节，绘制出人物面部的正面、半侧
侧面、背面以及俯视、仰视角度的设定。

2.2 场景绘制实例

在第三章我们已经了解了透视的基本原理，由于透视在场景绘制中运用广泛，下面我们就以巷道和室内为例，讲解场景绘制。

2.2.1 巷道的绘制

右图的巷道图片中，消失点只有一个，是典型的一点透视。下面我们根据这张实景照片来绘制巷道场景。

1 首先确定水平线与消失点，从消失点画出表现房屋纵深的线条，简单勾勒出建筑物的透视轮廓。

2 根据透视线绘制出建筑物的大致形态。

3 描绘建筑物的具体轮廓，并添加局部细节。

4 进一步刻画建筑物的局部细节，使画面更丰富，

5 清理多余线条，为场景添加阴影，塑造出光影效果，使细节更加真实、细腻，表现出各种物体的不同质感，这样一幅巷道场景图就完成了。

6 在完成的场景中，画上下课的学生或逛街的人群，使画面显得更加生动、真实，且富表现力。

3 漫画拟声词

● 主题漫画：梦魇

女生

女生7头身比例是比较理想的身材，线条匀称，胖瘦适中，一般来说女生的平均头身比例在5~7头身之间。

脸部：
7头身女生的脸部线条更柔美，五官更精致，体现女性的秀美气质。

7头身是女生较高的身材比例，人物看起来很匀称、协调，肩膀稍窄、躯干稍短、腿部修长，体现女性特有的曲线美。

7头身

战士类

奇幻角色里的战士类型，他们通常身穿坚硬的盔甲，英勇善战，具有英雄主义的性格特征。我们在设计他们的兵器与战服时，需要考虑是否符合人物的形象特征以及美观要求。

战士

在奇幻世界里战士一般也会分为男性战士与女性战士，并且也有地域的划分，比如西方和东方等。

欧洲女性战士

她们的盔甲没有男性战士的盔甲那么复杂，线条也比较柔和。

欧洲女性战士：

在战场上，女性战士并不常见。绘画时注意盔甲的设计与金属材质的表现，女性穿着的盔甲不像男性盔甲那样大而厚重，相对来说比较轻巧合身。

人物表情：

急切地呼唤自己的战友，紧锁眉头，显得比较慌乱。

女战士在受到委屈时，要哭泣的样子，眼泪在眼眶中打转。

人物忧郁的神情，表现出战争的残酷，使人感到哀伤。

接下来就让我们一起来学习绘制欧洲女性战士的流程吧！

左脸 2/3 侧面

草稿：
用十字线和椭圆表现出人物面部的朝向和轮廓结构。

完成稿：
绘制人物的五官，细致刻画人物的表情。

右脸 2/3 侧面

草稿：
先画出大概的轮廓，注意脸部的透视。

完成稿：
刻画表情，表现嘴角向下，嘴巴有点撅起来的感觉。

正面

草稿：
简单勾画出人物的形象，要注意中线的位置。

完成稿：
刻画人物的头发与面部表情。

勇敢直爽，并且年龄比较小的欧洲青年女战士。她们身强体壮，在战斗中十分勇猛，携带着极具攻击性的大型兵器，穿着金属盔甲。

人物草稿：
首先我们先画出人物的裸体结构，适当勾出衣服的形态，注意身体的透视结构。然后为人物添加上样式具体的衣服，并绘制手中所拿的武器。

欧洲重甲男性战士

欧洲重甲男性战士的造型比较复杂，盔甲设计我们也要仔细思考。他们是英勇的前线士兵，所以盔甲必须起到抵御攻击的作用。武器我们可以参考一些实物图片，经过加工改造后运用到男性战士的造型设计中，他们使用的大部分都是杀伤力很强的兵器，除了携带刀具以外，还可以为他们佩戴一些大斧头、大铁锤以及木质或铁质的盾牌，这些都是需要我们精心安排的。绘制时可适当加些阴影，表现盔甲和武器的质感。

欧洲重甲男性战士：

欧洲中世纪战场上的重甲男性战士，身体比较强壮、结实，他们的盔甲也比较复杂，特别是肩膀和胸部的盔甲分布会较多，可以保护身体的重要部位。还有欧洲战士的兵器也是我们需要重点考虑的内容，这些兵器通常在剑柄和剑鞘上都有家族的标记和纹样，我们可以充分发挥想象力进行绘制。

人物表情：

表情严肃，皱着眉毛，像是在做艰难的抉择，表现出人物认真的一面。

遇到难以应付的事情时表现出诧异为难的样子，两边眉毛高低不同。

人物是一副平静、镇定的模样，所以不会表现出太夸张的神情，脸部呈微微仰视的角度。

接下来就让我们一起来学习绘制欧洲重甲男性战士的流程吧！

3/4侧面

草稿：
用十字线确定脸部朝向，勾出头发轮廓。

完成稿：
绘制人物的头发和五官，刻画人物的神态。

正面

草稿：
用中线定位脸的位置，并绘制出大概形态。

完成稿：
注意人物的表情变化，要画得详细些。

仰视

草稿：
绘制仰视角度的头部，注意下巴部位看到的面要多。

完成稿：
因为头部仰视，所以五官都有透视角度的变化。

稍显成熟稳重的欧洲重甲男性战士，性格刚烈，很忠于自己的岗位。在中世纪欧洲战场上，经常可以看见身穿军队盔甲的英勇士兵。由于战士经常要在前线作战，因此他们往往身材高大、魁梧，并且手臂的力气很大，这样才能挥动他们的重型兵器。注意要表现出人物身体的肌肉感。

人物草稿：
先画出身体的大概结构，注意关节的表现，再画出盔甲大概的形态，注意右脚的透视。然后具体刻画出人物的头部，为他添加复杂的盔甲，以及手上握的长剑。

欧洲轻甲男性战士

轻甲男性战士所穿的盔甲比较轻便，主要以材质与外形都比较轻的盔甲为主。轻甲在穿着上与重甲也有很大的区别，一般会分为两层，里面一层是布料做的衣服，外面才是轻材质的胸甲保护盔甲。轻甲战士一般拿的是剑、大刀、斧头、大铁锤等兵器，在欧洲战场上经常可以看见这类的武器。

欧洲轻甲男性战士：

出现在战场上的轻甲男性战士，身材魁梧、壮实，拿着大刀。注意在肩膀与其他关节处通常都有可以活动的盔甲，既能保护关节又能灵活运动。刀把上的花纹可以参考欧洲古代兵器上的纹理绘制。

人物表情：

准备战斗时的表情，轻微皱眉，表情专注，具有坚定的意志。

比较为难的表情，或是正在犹豫的样子。嘴角朝下，眉头微皱。

神情稍微缓和平静的感觉，属于人物流露出温柔一面时常出现的表情，或者战斗结束后轻松的样子。

接下来就让我们一起来学习绘制欧洲轻甲男性战士的流程吧！

俯视

草稿：
用十字线定位脸部朝向，勾勒出人物的五官和头发的大体轮廓。

完成稿：
绘制3/4侧面的脸部细节，注意左脸的透视关系。

2/3侧面

草稿：
勾画出人物的大体轮廓，运用了近大远小的透视原理。

完成稿：
深入刻画五官的形状，以及头发的样式。

正侧面

草稿：
1/2侧面的头部呈椭圆形，注意中线的变化。

完成稿：
刻画人物的五官和表情，注意左脸的透视表现。

在绘制欧洲轻甲男性战士的造型时，我们需要把握欧洲服饰的特点，可以参考一些欧洲古代士兵的战服。兵器上要注意花纹样式的变化，以及兵器本身外形的特征。

人物草稿：
先用简单的线条画出人物的动态姿势，注意肩膀与腰部的结构，背部略向后倾斜。然后确定盔甲的样式和花纹，最后画出武器的形态。

未来男性战士

绘制未来世界的人物一直是奇幻题材的一大重点，要设计出生动形象的未来战士，我们需要参考一些现代武器的样式，在此基础上再为人物添加更为前卫与高科技的装备。在服饰方面也要精心设计，体现人物的特征。

未来男性战士：

首先我们要把握住人物的大字型动态，战士战斗时处于运动中的状态，所以将人物设计成拔出枪射击的姿势，使人物形象更加生动。注意武器细部刻画，添加阴影强调枪的金属质感。

人物表情：

表现人物轻松而得意的表情，注意人物眼神的把握，充满了自信。

战斗时人物严肃认真的表情，眼神也显得十分冷酷，注意把握线条粗细的变化。

喜欢大笑的人一般性格都比较爽朗，是很多男性战士所共有的性格特征。

接下来就让我们一起来学习绘制未来男性战士的流程吧！

3/4侧面

草稿：
先画出头部的大概姿势，再设计人物的面部表情。

完成稿：
细致刻画人物的面部表情，表现出叼着烟头的感觉。

正面

草稿：
头发设计成飘逸动感的造型，表现出人物的动态感。

完成稿：
人物表情严肃，皱着眉头，处于作战的状态。

正侧面

草稿：
人物遇到开心的事忍不住大笑。通过表情可以塑造出人物的性格特征。

完成稿：
大笑时嘴巴大大地张开，眼睛眯成一条缝。

未来战士一般出现在充满科幻色彩的故事中，在很多科幻题材的电影里我们也经常看到这种类型的人物，他们造型的主要特点是身穿轻便服饰并携带枪支。

人物草稿：
人物姿势比较动感的设计，大字型的动态造型显得很有张力。由于透视的关系，稍远处的手会比较小。因为面部是向下俯视的，所以从正面是看不见人物颈部的。注意人物拔枪的瞬间动态，衣服受力或者被风带动自然向后飘动起来。

未来女性战士

未来的女性战士不比男性战士逊色，通过严格的训练后她们可以执行一些危险的任务。我们将人物设计成拿着重型机枪、穿着高科技金属盔甲、头上戴着防毒面具的女特警形象。

未来女性战士：
注意把握正三角形的构图模式，人物的头部是三角形的顶点，人物右腿与左臂的延长线构成三角形的两边，这种构图给人一种平衡感。战士手拿机枪的设计使人物的形象更加丰富，机枪可参考一些实物图进行创作。

人物表情：

危急时刻的表情，眉头紧锁，神情比较慌张。注意适当运用明暗关系表现面具的质感。

女性战士戴上防毒面具的造型，面具上有视线窗口与呼吸管道，可参考实物图片绘制。

人物沉默深思时的表情，眼神比较柔和，眉头舒展开来。注意右侧头部透视较大，所以右脸能看到的面积比较小。

接下来就让我们一起来学习绘制未来女性战士的流程吧！

正面

草稿：
先确定头部的基本形态，添加防毒面具的大致轮廓。

完成稿：
继续绘制出比较具体的面具样式和人物的表情。

面具正面

草稿：
设计出面具正面的具体形象，确定视窗与呼吸管道的位置。

完成稿：
刻画表现人物戴上面具的效果，线条不用太精细。

面具侧面

草稿：
绘制侧面的角度时，我们需要把握椭圆面具的透视关系，它是套在人物头上的。

完成稿：
由于头埋得比较低，因此下巴能看到的面积是比较小的。

未来的女性战士形象，作为战士来说，无论是男性还是女性身体都比较强壮，具有一定肌肉。强壮的身体有利于拿起重型的机械武器进行战斗。人物身体上也有多处的保护装置。

人物草稿：
人物采用了正三角形的构图，这样的站立姿势比较符合女性战士的特点。由于背部是向后倾斜的，受力点在腰部，双脚支撑整个身体的平衡，所以双脚张开的距离较远。女性身体较为柔软，也具有一定的曲线。

东方女性弓箭手

东方女性弓箭手具有鲜明的个性特色，服饰搭配会给人优雅、美丽以及高贵的感觉。人物形象也具有亚洲人的特征，女性梳着长长的马尾辫，也是为了作战时的方便。身材也略显娇小、动作轻盈。

东方女性弓箭手：

女性的动态需要设计得十分优雅、美观，要区别于男性的粗犷豪放，动作姿势也不会那么夸张。注意姿势要符合人物的形象，女性身体曲线感比较强，并且线条柔和。

人物表情：

愤怒斥责时的表情，嘴张得比较大，眉毛竖起，十分生气的样子。

人物头部微微低重，带着几分腼腆的笑意，看起来比较可爱。

好像在期盼、祈祷着什么的神情，人物的头发可以画得顺长、飘逸一些。

接下来就让我们一起来学习绘制东方女性弓箭手的流程吧！

正侧面

草稿：女性人物左脸的正侧面造型，先用线条勾勒出人物五官的大致轮廓。

完成稿：勾画细节，注意把握人物正在大声斥责的神情。

俯视

草稿：头部向右倾斜，注意颈部与头部的结构关系。

完成稿：刻画五官，女性的头发很柔软、顺滑，要画得美观、自然。

仰视

草稿：人物抬头仰望的姿势，这是头部微微向上仰视的角度。

完成稿：勾画细节，注意人物颈部的运动变化，抓住人物期盼的神态。

东方女性弓箭手与男性弓箭手相比，显得比较柔美娇小。但她们的功夫却不比男性差，身手十分敏捷，穿着带有中国特色的旗袍式战服，使人物看起来既优雅又脱俗。

人物草稿：
这是人物在空中跳跃或者急速奔跑时的动作造型，注意把握腰部与臀部的结构关系。躯干与臀部都是半侧面的角度，由于在奔跑时右脚向内收起，因此看不到右腿的小腿腿肚，头部呈略微仰视的角度。

欧洲女性弓箭手

欧洲女性弓箭手的衣着具有典型的欧式特点。宽松的披风、连衣短裙、便于行走奔跑的女式靴子以及弓箭和箭筒上的纹样，都体现了欧式风情。欧洲女性的身材也更丰满一些。

人物表情：

比较沮丧、哀伤的神情，或者正在叹气的表情。眼睛轻轻闭着，可以看到深亮的睫毛。

像有人在召唤，突然转过头的瞬间。为头发适当添加阴影，表现出立体感。

冷静、严肃地凝视前方，从眼神表达出人物的内心想法。头发的背光处要画上阴影。

欧洲女性弓箭手：

我们将人物设计成较为优雅的半蹲姿势，很适合具有西方古典美的欧洲女性形象。注意腿部是正侧面的半蹲姿势，由于正面透视，所以我们看不到人物的右手肘。为人物添加一些明暗色调，增强视觉效果。

接下来就让我们一起来学习绘制欧洲女性弓箭手的流程吧！

3/4侧面

草稿：
先画人物的面部轮廓，由于透视关系，右眼会显得略小一些。

完成稿：
在大概轮廓的基础上，接着细化五官和头发的样式。

仰视

草稿：
绘制微微向上仰头的姿势，用十字线确定头部的中轴线和五官的位置。

完成稿：
绘制细节，女性人物的眼睛都比较大，这样会使人物更加漂亮。

正侧面

草稿：
绘制人物正侧面的角度，注意要表现出人物头发的厚度。

完成稿：
深入刻画，头发要画出自然蓬松的感觉，表情要符合人物的性格。

欧洲女性弓箭手，主要是辅助男性战士进行战斗。女性弓箭手承担辅助与后勤方面的工作较多，她们射箭的本领也很优秀。

人物草稿：
女性身体正侧面的半蹲姿势，人物形象典雅、优美。躯干是2/3侧面，腿部是正侧面的造型。注意人物拿箭正在拉弓的姿势，可以参考一些射箭的资料图片进行绘制。

欧洲女性刺客

身兼几个家庭职务的欧洲贵族家庭培养的女性刺客，平时是温和、可爱的女仆人，当主人下达暗杀命令时，她作为一个女刺客的角色出现，在夜里暗杀某个重要人物。她的服饰颇具贵族家族的气息，身上的披风是用来伪装自己的。使用小型、轻便的武器，武器的样式也比较精致。

欧洲女性刺客：

除了对人物动态姿势的把握，人物的服饰也是一个亮点，在领口、袖口以及靴子的样式上需要多加考虑，可参考欧洲中世纪的贵族纹样进行创作。注意披风的褶皱处理及飘动的形态刻画。

人物表情：

聆听别人对话时的表情，女性的眼睛是描绘的重点，要画得大而有神。

头向上抬起时，颈部也会一起运动，下巴下面是背光面，要添加一些阴影。

执行任务时露出真面目的表情，眼神凶狠、凌厉，眉毛扬起，充满杀气。

接下来就让我们一起来学习绘制欧洲女性刺客的流程吧！

左脸 3/4 侧面

草稿：
设定为微微向下倾斜的角度，画出头部的轮廓和面部结构。

完成稿：
继续刻画，由于是刺客，所以设计成短发造型，便于行动。

右脸 2/3 侧面

草稿：
设定为侧面的脸部，头轻微向上仰起。注意人物的眼睛要画得比较大。

完成稿：
勾画线条，画出女性眼睛的神采，表现出水灵灵的感觉。

正面

草稿：
设定为正面的角度，用十字线确定五官的位置，注意两边脸颊的对称性。

完成稿：
勾画线条，右边的头发将人物的脸遮住一半，显得比较酷。

刺客是比较隐蔽、神出鬼没的职业，除了男性刺客，女性刺客也很常见。她们的身材都比较小巧，经常携带短刀、暗器及女式匕首等小型武器作战。

人物草稿：
设定动态的画面效果，是人物在半空中停留时拿出武器的样子。注意身体扭转的角度，胸腔是半侧面，腿部是正面，头部是稍微俯视的角度，由于右腿是向后弯曲的，所以看不到小腿，左腿也具有一定的透视效果。

东方女性格斗家

东方女性一直以温柔、贤淑而闻名，带有浓郁中国风特色的人物是我们塑造的重点，要抓住东方女性的魅力特点进行绘画。比如华丽的长旗袍、连珠首饰、长长的麻花辫以及绣花鞋等，我们可以参考中国古代的装束来进行改良创作，使人物形象更漂亮。

东方女性格斗家：
这是我们在街机游戏里常见到的奇幻武术人物的角色造型，正在激烈打斗时人物腾空跃起的动态，注意身体扭转的角度以及腿部的透视结构。

人物表情：

高兴或惊喜时的样子，露出了开朗的笑容。

人物吃惊或极度诧异时，两眼的光泽会消失，可以直接用留白表现。

正侧面的角度，头发遮挡了半边脸。注意长麻花辫编织画法的表现。

接下来就让我们一起来学习绘制东方女性格斗家的流程吧！

左脸 2/3 侧面

草稿：
勾画大致轮廓，以块面的形式表现出头发的轮廓。

完成稿：
继续画出人物的表情和头发细节。

右脸 2/3 侧面

草稿：
先画出头部与头发的大概轮廓。

完成稿：
刻画细节，蓬松一点的发型更适合女生，人物看上去会更漂亮。

正侧面

草稿：
先画出头部和头发的大体轮廓。

完成稿：
刻画细节，注意人物发型的样式。

女性的身体需要强调曲线感，我们要把握好人物大的动态变化，特别是格斗家，往往很适合在战斗状态下展示姿势，表现身份特征。

人物草稿：
首先我们要为人物设计一个比较动感的造型，腾空姿势时身体的舒展度比较大。但是我们要注意人物的颈部与肩部的结构，以及偏正面透视的左腿，要表现出大腿把小腿挡住的感觉。

白魔法师

白魔法师以可爱、纯洁的少女形象出现，是比较善良的魔法师类型。其主要法力是操控一些自然力量，并且有为自己以及他人疗伤的能力。她们是像天使一样的魔法师。她们手里拿着可以掌握特殊力量的手杖，顶端有大钻石的装饰，闪闪发亮，很漂亮。

人物表情：

可爱又纯洁的女性表情，眼神清澈。

人物也会出现搞怪的表情，比如女主角受到打击时吐魂的样子。

遇到心仪的对象时，两眼变成了心形，运用夸张的手法进行表现。

白魔法师：

人物采用很女性化的姿势，显示出小女生的优美姿态。服饰可以夸张、梦幻一点，由于是奇幻世界的人物，身上还可以添加一些花纹样式与纹身图案。

接下来就让我们一起来学习绘制白魔法师的流程吧！

正侧面

草稿：
先画出基本的头部形态，再添加头发和五官。

完成稿：
刻画细节，注意正侧面五官的表现。

正面

草稿：
用Q版人物的手法来表现人物比较郁闷的心情。

完成稿：
将嘴画为张得很大，嘴里还吐出了灵魂，表现很恶搞的形象。

Q版正面

草稿：
描绘搞笑的头部表情，运用偏向Q版的表现手法。

完成稿：
刻画细节，人物的头部偏大，需要简化人物五官的具体形态。

卷发的女性看起来会很柔美，欧洲大部分女性都有卷发的特点，我们可以尝试绘画各种卷发的人物形象。

人物草稿：
人物的左腿是屈膝的动作，像是在轻盈地跳跃。人物看起来显得比较活泼、俏皮，注意左手正面的透视关系。

黑魔法师

黑魔法师主要以巫女居多，她们可以操控比较黑暗的法术，比如风、雨、雷、电、冰、陨石等。并不是所有的黑魔法师都很邪恶，也有善良的黑魔法师。女性的黑魔法师身材高挑，是比较性感的类型。她们戴着大大的巫女帽，拿着魔杖，充满了神秘的魅力。

人物表情：

女主角压低巫女帽，咧嘴坏笑的样子，由于镜片的反光所以看不见眼睛。

正在作战状态下人物的神情，帽子挡住了脸庞，感觉气势很强悍。

人物一只眼睛闭上正在眨眼的表情，显得比较顽皮。

黑魔法师：

人物偏向侧面的动态，整个人像突然停住脚步的样子。由于臀部是向后翘起的，双腿张开以支撑身体的平衡，注意右腿的透视表现。

接下来就让我们一起来学习绘制黑魔法师的流程吧！

正面

草稿：
先画出人物的头部，再确定人物的发型和帽子。

完成稿：
仔细刻画代表人物身份的表情和道具。

正侧面

草稿：
绘制草图，注意帽子也要有厚度的表现。

完成稿：
刻画细节，帽子戴在人物的头上会有一定的空间感。

3/4 侧面

草稿：
绘制草图，人物头发的密度可以根据人物的性格适当进行表现。

完成稿：
细致刻画人物的面部表情，表现人物的性格特点。

靓丽的女性黑魔法师往往引人注目，但在黑魔法师中也有男性巫师，有时也会出现凶狠老头造型的魔法师。

人物草稿：
人物的姿势突出女性曲线美，女性的曲线在胸部、腰部以及臀部，有时夸张地表现出大腿的丰满也能起到提升人物性感指数的作用。注意人物站姿的重心和身体动作的协调。

赤魔法师

主要掌管光芒等能量的赤魔法师，他们主要控制的是阳光、空气、云、风等变化莫测的力量，因为手拿镶嵌赤红色魔法钻石的手杖，所以被称为赤魔法师。当他们挥动魔杖施法时会出现夺目的红色光芒。

赤魔法师：

人物稍微侧面角度的坐姿，男性的坐姿没有女性那么文雅，显得粗犷一些。长发的男性使人觉得比较文弱，他们在施法时，头发飘动的感觉十分梦幻。

人物表情：

人物忧伤时，眉毛朝下，眼睛半睁着的表情。

Q版表情，看到自己喜爱的东西时夸张地笑着，脸上还有两块红晕。

男主角大叫时的表情，侧面角度张大嘴时可以看到口腔的侧面。

接下来就让我们一起来学习绘制赤魔法师的流程吧！

正侧面

草稿：
画出人物的头部和头发的轮廓。

完成稿：
继续刻画人物的五官和面部表情。

Q版正面

草稿：
Q版人物的头部一般都比较大，表情也会较为夸张、可爱。

完成稿：
嘴巴和眼睛要画得可爱一些。

正侧面

草稿：
我们在绘制时可以适当突出人物的面部骨骼。

完成稿：
勾画细节，注意人物张大嘴时，眼睛有一定的倾斜角度。

文静儒雅的赤魔法师，一般性格比较内向，以长衫配长发的造型居多，体现其性格特点。

人物草稿：
注意人物坐姿的透视，由于左腿离视平线较近，具有透视关系，因此人物的大腿部位显得短一些，适当添加阴影以衬托人物。

青魔法师

青魔法师可以掌控魔法书上的咒语，善于偷取敌人的魔咒。他们拥有操控极强魔力的魔法书籍，擅长使用只有魔法师才能看懂的咒语。只要他们一念魔咒，就会使对方受伤甚至失去反抗能力。他们常常穿着可以遮住脸和全身的长衫及斗篷，显得高深莫测。

人物表情：

人物轻蔑的神情，冷眼看着敌人。

邪恶的Q版表情，将眼睛画成倒立的三角形，并将嘴部夸张化。

人物抬头仰望天空的表情，注意眼角是微微上扬的，眉毛比较细。

青魔法师：

全正面的人物站姿，画起来比较容易。但要特别注意大块长布的褶皱处理以及飘动的布料具有一定弧度的外形表现。

接下来就让我们一起来学习绘制青魔法师的流程吧！

正侧面

草稿：
画出略呈仰视角度的头部外形轮廓。

完成稿：
刻画细节，脸型稍微偏瘦点，人物看起来会更美型。

Q版正面

草稿：
描绘俯视角度的头部，注意十字线的位置。

完成稿：
刻画细节，人物的眼睛设计成三角形。

2/3侧面

草稿：
绘制草图，注意人物仰头的角度，以及与颈部的关系。

完成稿：
刻画细节，注意人物的眼睛有仰视的角度。

使用咒语的青魔法师，我们最好画出道具魔法书，并带有魔咒的图文，以表现人物的身份。

人物草稿：
由于人物本身的动态变化不明显，所以我们运用斗篷上的褶皱变化来增加画面的动感。

● 召唤师

召唤师与魔法师有一定的区别，召唤师是使用魔法召唤一些怪物，而魔法师是自身具有一定的魔法。

女性召唤师

召唤师是级别比较高的奇幻角色，她们可以念出能召唤出魔兽的咒语。女性召唤师召唤的魔兽力量要稍微弱一点，并且大多数都是偏向可爱的精灵或者小怪物。魔兽的形象没有确切的样子，他们有时也可以以灵魂的形态出现，能帮助主人对抗敌人。

女性召唤师：

人物采用圆形的构图，画面中出现了圆圈形状的造型。我们将召唤兽创作成围绕人物的环形造型，使画面更加丰富。

人物表情：

突然被人叫住时的表情，注意表现出眼睛的透明感。

正在凝视对方的表情，要画出人物眼中的高光与反光。

Q 版人物犯晕时的表情，用漩涡圆来表现晕眩的感觉。

接下来就让我们一起来学习绘制女性召唤师的流程吧！

3/4 侧面

草稿：
注意人物有仰视的角度，先勾勒出脸部的大概轮廓。

完成稿：
刻画细节，表现出人物转头时面部的表情。

2/3 侧面

草稿：
绘制草图，注意2/3侧面女性的脸呈椭圆型。

完成稿：
刻画细节，将脸画得稍微圆润些，人物会显得很乖巧。

Q 版正面

草稿：
绘制草图，Q版人物脸形比较偏圆。

完成稿：
刻画细节，表情动作十分可爱，要注意把握Q版人物的感觉。

将女性召唤师衣服的袖口和裙摆画长，在设计人物动态时与衣服的飘动感相融合。

人物草稿：
人物边跑边召唤魔兽的动态，上半身是偏侧面角度，下半身是正面角度。注意人物的腰部有扭转的动态，要把握好身体的结构。

先知

先知具有预言未来的能力，是奇幻世界里能力较强的人物，通常他们隐藏在幕后，操控整个事情的发展，高深莫测。

欧洲女性先知

先知是奇幻世界中具有占卜能力，可以预测未来的人物。在与敌人交战前，国王会派人请先知预测战争的结果，帮助国王取得战争的胜利。某种意义上来说她们的预言能力是很强大的，他们可以根据星座或水晶球里出现的幻像来预测未来的事情。

欧洲女性先知：

女性人物侧面的站姿，先知是典型的神秘人物，所以将他们设计成具有魅力妖娆多姿的形象，这样会更吸引人。特别是女性露出一部分大腿会更性感。

人物表情：

先知具有看穿未来的能力。两眼是瞎的，如果睁开双眼，力量将无法控制。

先知遮眼用的面具要设计得有特色，突出她神秘的造型特点。

遮住一半脸的面具，使人物显得更诡异和神秘。

接下来就让我们一起来学习绘制欧洲女性先知的流程吧！

正侧面

草稿：
描绘不戴面具时人物仰头的侧面姿势。

完成稿：
刻画细节，女性的外轮廓柔和，鼻子小巧，下巴也比较尖。

面具侧面

草稿：
描绘人物戴着面具时侧面的角度，把握面具的形状。

完成稿：
勾线并设计出面具的外形和花纹。

面具正面

草稿：
绘制草图，正面的头部透视角度是非常小的。

完成稿：
刻画细节，带一点俯视的角度，能看见下巴的面积很小。

先知的服饰可以画成带皮毛花纹的长裙，人物看上去比较野性。

人物草稿：
人物呈S型的站姿，这是女性常用的姿势，可以突出女性的曲线美。注意左脚脚尖是踮起来的，要掌握这类典型造型的特征。

3 机械类

机械型的奇幻人物大多是未来世界才会出现的人型机器，他们具有像人类一样的智商，并且能帮助人类完成难以执行的任务，十分神奇。

机械美少女

机械美少女是机器人里面比较受欢迎的种类，因为她们外形可爱，功能齐全。

通迅型美少女机器人

通讯机器人主要的功能是传输信息与资料，也是人类联系和沟通的重要工具。美少女机器人具有美少女一样的外貌，但她是由各种金属材质构成的。

通讯型美少女机器人：
人物双腿向左倾斜靠拢，是女性常见的姿势。机器人的身上有很多电源插口，她们需要储蓄能源才可以活动。另外为便于识别，她们身上还有确认机器人型号的条纹编码。

人物表情：

不同于人类的耳朵，她们的耳朵是通讯传导器。

惊慌失措的模样，机器人也可以模拟人类的表情和动作。

Q版机器美少女的表情，我们可以忽略她的鼻子和嘴巴。

接下来就让我们一起来学习绘制通讯型美少女机器人的流程吧！

右脸正侧面

草稿：
绘制出人物头部的轮廓。

完成稿：
再设计出机器人的形态，注意耳朵的表现。

左脸正侧面

草稿：
绘制草图，人物头部有向下俯视的侧面角度。

完成稿：
刻画细节，注意颈部与头部的衔接。

Q版正面

草稿：
绘制草图，Q版人物的形态都比较夸张。

完成稿：
刻画细节，对人物头部进行夸张变形处理。

机器人身上的元素，我们可以参考一些金属器械的图片进行绘制，再根据人物角色设定进行加工变化。

人物草稿：
人物偏侧面的坐姿。注意女性的肩膀比较窄，臀部较宽。人物的右手撑着地面，起到辅助支撑身体的作用。

攻击型美少女机器人

攻击型机器人具备帮助主人消灭敌人与保护主人生命安全的功能，是属于多功能、懂感情的智能机器人。当然她们还可以帮助主人做其他高难度的事情，她们的手臂上安装了具有杀伤力的气压钢铁武器，脚也变成了扁形的机器脚。

人物表情：

比较平静的表情，像正在倾听主人说话。

受伤时的面部表情，虽然是机器人，也会有遭到严重伤害的时候。

当被主人抛弃时，脸上露出冰冷而孤单的表情，机器人也是有感情的。

攻击型美少女机器人：

三角形的人物构图，上半身是半侧身的角度，下半身几乎是全正面的角度。注意由于人物是机器人，身上要有机械的元素，比如钢铁手臂与气压管、钢铁脚等。

接下来就让我们一起来学习绘制攻击型美少女机器人的流程吧！

正侧面

草稿：
描绘全侧面的头部，注意五官的位置。

完成稿：
刻画细节，机器人的眼睛也要表现出光泽。

仰视

草稿：
描绘带仰视角度的人物面部，头部侧躺在某个东西上。

完成稿：
刻画细节，注意表情要画出痛苦的感觉。

2/3 侧面

草稿：
绘制草图，人物有扭头的动作，注意颈项与头部的透视关系，

完成稿：
刻画细节，头部有微微向上扬的角度。

女性机器人的基本形态与人类女性相似，但是她们身上有些部分是由机械与金属材质构成的，所以具有很强的攻击力与防御力。

人物草稿：
三角形构图，注意女性的身材比例。由于手臂是由钢铁材质构成，因此显得比一般手臂粗壮，机器手臂可参考一些机械图片绘制。

家用型美少女机器人

家用型机器人的主要功能是帮助人类完成家务事以及照顾小孩等任务，一般为女性体态的温柔机器人。与攻击性较强的机器人相比，她们没有任何攻击与防御的能力，完全听从主人的指令。不过她们毕竟是机器人，也有出现故障需要维修的情况。

人物表情：

机器人正在等待主人发出命令，面部有些僵硬。

机器人也需要有休息的时间，以免过度操作而出现故障。

机器人已经具备了人类的表情功能，也会露出一些搞笑的 Q 版表情。

家用型美少女机器人：

家用机器人由于出现故障，正在维修的画面。这是女性常用的撩开衣服及裙摆的动态，机器人就像木偶一样，四肢和头部是组合上去的。

接下来就让我们一起来学习绘制家用型美少女机器人的流程吧！

右脸侧面

草稿：
描绘2/3侧面的人物头部，注意把握中线的位置。

完成稿：
刻画细节，左边的脸部几乎看不见了。

左脸正侧面

草稿：
描绘机器人正侧面的脸部，注意当机器人休息时头部处于放松状态。

完成稿：
刻画细节，人物的表情比较平静。

Q版正面

草稿：
描绘人物高兴时经常会露出的Q版表情。

完成稿：
刻画细节，头部比较大，脸胖胖的，嘴成倒三角形。

由于是机器人，所以人物身上会有许多的零件和电线，可参考一些汽车的零件改造后进行运用。

人物草稿：
人物侧背面角度的构图，可以看见人物的背部与臀部背面。脊椎线比较明显，女性的臀部有点上翘，线条柔和，感觉比较丰满。

机器人女警察

机器人女警察的职责在于保护城市地区的安全以及防御外来者的侵略等，是属于巡逻机器人警察的类型。她们身穿用来防御子弹攻击的机器盔甲，脚下安装了喷气式飞行装置，可以迅速地起飞和奔跑，能快速追踪犯人。

人物表情：

机器人也会露出哀伤的表情，眉梢向下倾斜，眼睛半睁着。

人物自信的微笑，当顺利完成任务后露出会心的笑容。

当城市遭受侵略时，机器人女警察露出惊诧的表情，眼睛睁大，瞳孔失去了颜色。

机器人女警察：

女性机器人警察并不太常见，但是她们可以管理城市的治安问题。人物的坐姿比较文雅，显示出女警察的知性美。

接下来就让我们一起来学习绘制机器人女警察的流程吧！

右脸正侧面

草稿：
绘制草图，人物有耸肩的动态，所以脖子显得比较短。

完成稿：
刻画细节，要注意头部与颈项的关系。

3/4 侧面

草稿：
绘制草图，注意人物的头部略微向下倾斜的角度。

完成稿：
刻画细节，五官具有远小近大的透视关系。

左脸正侧面

草稿：
描绘全侧面脸部造型，勾勒出脸部的大概轮廓，表现出眼睛瞪得大大的感觉。

完成稿：
刻画细节，注意女性的五官要画得秀气一些，线条画比较柔和。

人物的身体曲线略微呈S形，画时要注意突出女性的曲线美。

人物草稿：
女性人物2/3侧面的坐姿，将双腿并拢显得很端庄。注意要设计人物的机械服饰，人物身上安装的机器要表现出一定的功能性。

刀

刀草稿

完成稿

东方大刀：

大刀是具有东方色彩的武器，大刀的刀身很宽大，刀把比较短，拿起来十分沉重。

首先画出大刀的样式，注意刀身宽窄的变化，然后画出龙图样的装饰。

激光刀

激光刀草稿

完成稿

激光刀：

激光武器是属于高科技的攻击性武器，刀是由激光构成的，所以形态并不太固定，但杀伤力很强。

首先设计出激光刀的效果图，然后将刀的形状补充完整，注意刀的周围有电流环绕着。

手枪

手枪草稿

完成稿

现代手枪：

现代战争中使用的武器，可以参考真实的枪支加以改进进行绘制。

先画出手枪的基本轮廓，再适当画出暗部的阴影，增强金属质感。

1 现代人物的头身比例

在绘制现代人物时，大家一般喜欢采用理想的头身比例来表现人物完美的身体曲线。下面主要以四种身型的人物来讲解不同头身比例的特点和表现枝巧。

1.1 纤瘦型女性

下图所示为娇小的纤瘦型女性。为了表现出人物的娇小可爱，可以选用6头身的比例来绘制。

6头身

正面的胸部

通过锁骨来表现人物纤瘦的感觉。

侧面

侧面的胸部曲线会很明显，注意锁骨的表现。

正面的胯部

女性由于胯部较宽，大腿从正面看是不会完全并拢的。

背面

纤瘦型的人物臀部较小。

着衣

纤瘦型的人物穿着睡衣的正面图。衣服比较宽松，会有大褶皱。

在绘制6头身人物时，将人物的胸、腰以及大腿的位置向上提，会使人物身形看起来比较修长。

6.5头身

手臂下垂的斜侧面

从斜侧面看手臂下垂的人物时，人物的背部曲线平滑。

俯视

表现俯视人物时，胸部不要画得太大，适当用弧线表示就可以了。

着衣

纤瘦型人物着衣时的正面图。衣褶应根据人物的身形绘制，另外注意锁骨的表现。

手臂扬起的斜侧面

手臂扬起时，注意人物腋下肌肉的表现，此时斜方肌是凸出的。

6.5头身人物的肩膀稍窄，躯干比较短，膝盖的位置在腿部中间，可以拉长腿部，使人物看起来更加纤瘦。

1.2 丰满型女性

下图为成熟的丰满型女性，在设计人物时可以从动作上加强人物的魅力。这里选用7头身来表现人物，这样会使人物更具有成熟的韵味。

7头身

正面

绘制丰满型女性人物的正面可以着重表现胸部，适当将胸部画得大一点。

侧面

侧面的胸部可以适当夸张地进行表现，但是画的时候也要注意表现出后背及腰部的曲线。

背面

臀部画得翘一点、圆润一点，近似于圆形。

着衣

丰满型女性穿着睡衣时的正面图。可以通过绘制胸部与胯部衣服的褶皱来凸显人物身形丰满的感觉。

7头身的人物躯干比例进一步拉长，腿部位置提升，占全身比例的4个头身长度。使人物看起来更加具有成熟的感觉。

7.5头身

手臂下垂的斜侧面

从侧面看身形较丰满的女性时，即使手臂下垂，她们的胸部也会露出一部分。

手臂扬起的斜侧面

在人物手臂扬起时，可以将胸部画得大一点，注意胸部与身体的连接要自然。

俯视

俯视人物时，注意胸部向两边外扩而不是正对着前方的，可以将胸部以椭圆的形式来表现。

着衣

丰满型女性着衣时的正面图。由于人物的身体曲线较明显，所以衣褶变化也较大。

表现7.5头身的人物应着重加长其腿部的长度，膝盖以下加长0.5头身的长度，可以使腿部更修长，人物的身形更漂亮。

2 现代人物不同脸型与五官的组合

人物的外貌通常是一个人留给其他人的第一印象，所以即使是性格相似的人也会因为他们外貌的差异而给人不同的感觉。接下来在这一小节中，我们会详细为大家讲解不同脸型与五官的组合变化。

2.1 可爱型

可爱型的人物常常会露出羞涩的表情，所以我们在绘制时可以通过五官与面部表情的变化来表现人物的可爱，同时也可以用表情符号展现人物羞涩的一面。

鹅蛋形脸　可爱的眼神，短线状的鼻子，丰满的嘴唇。　鹅蛋形脸女生可爱的模样

三角形脸　闪躲的眼神，点状的鼻子，线状的嘴巴。　三角形脸女生可爱的模样

三角形脸　调皮的眼神，圆形的鼻子，线状的嘴巴。　三角形脸男生可爱的模样

圆形脸　羞涩的眼神，点状的鼻子，线状的嘴巴。　圆形脸女生可爱的模样

2.2 活泼型

在表现活泼型的人物时，可以通过较为夸张的表情以及脸部五官在夸张表情下的位置和形状变化来展体现人物活泼的性格，如上扬的眉毛、大张的嘴巴、做鬼脸的表情等。

三角形脸　　含情脉脉的眼神，短线状的鼻子，半张的嘴巴。　　三角形脸男生活泼的模样

鹅蛋形脸　　眯起的眼睛，圆形的鼻子，大张的嘴巴。　　鹅蛋形脸男生活泼的模样

鹅蛋形脸　　调皮的眼神，圆点状的鼻子，吐着舌头。　　鹅蛋形脸女生活泼的模样

圆形脸　　开心的眼神，点状的鼻子，大张的嘴巴。　　圆形脸男生活泼的模样

2.3 温柔型

在绘制温柔型的人物时，可以重点刻画人物的眼神与嘴巴，以表现人物性格中温柔的一面。

2.4 美丽型

美丽的人物一般都拥有大大的眼睛、小巧的鼻子、漂亮的嘴唇等五官特征，她们一般都是漫画故事中美丽的女主角。

三角形脸　柔弱的眼神，小三角形状的鼻子，小巧的嘴巴。　三角形脸女生的美丽模样

三角形脸　温柔的眼神，短弧线状的鼻子，微笑的嘴巴。　三角形脸女生美丽的模样

鹅蛋形脸　闪亮的眼睛，小三角形状的鼻子，半张的嘴巴。　鹅蛋形脸女生美丽的模样

鹅蛋形脸　温柔的眼神，点状的鼻子，微张的嘴巴。　鹅蛋形脸女生美丽的模样

2.5 成熟型

成熟型的人物都是比较性感的，主要表现在人物的眼神与嘴部，绘制时可以通过这些来表现人物的情感与个性。

三角形脸　妩媚的眼神，短线状的鼻子，较薄的嘴唇。　三角形脸女生性感的模样

三角形脸　迷离的眼神，写实的鼻子，涂有口红的嘴唇。　三角形脸女生性感的模样

鹅蛋形脸　迷人的眼神，点状的鼻子，丰满的嘴唇。　鹅蛋形脸女生性感的模样

鹅蛋形脸　丹凤眼，写实的鼻子，性感的嘴唇。　圆形脸男生性感的模样

2.6 阳光型

阳光型的人物活泼且充满朝气，他们的典型特征是爽朗的笑脸和微笑的眼神，我们在绘制时要注意把握。

2.7 俊俏型

在绘制俊俏型人物时，我们可以通过刻画人物的眼神来表现人物迷人的气质，以此来吸引读者。

2.8 帅气型

帅气型的角色一般都具有俊朗的五官和外表，脸型精致、有骨感，再结合时尚的发型，整体给人感觉很“有型”。帅气的女孩子除了服饰等外在因素比较中性以外，在性格上往往也要更男孩子气一些。在绘制脸部时，要突出这些能够体现人物个性的表情和神态特征。

三角形脸　机灵的眼神，短弧线状的鼻子，露出虎牙的嘴巴。　三角形脸男生帅气的模样

三角形脸　温柔的眼神，点状的鼻子，微扬的嘴角。　三角形脸女生帅气的模样

鹅蛋形脸　轻视的眼神，点状的鼻子，不屑的笑容。　鹅蛋形脸男生帅气的模样

鹅蛋形脸　坚定的眼神，写实的鼻子，紧闭的嘴巴。　鹅蛋型脸男生帅气的模样

2.9 威严型

威严型的人物看起来十分严肃，在绘制的时候注意刻画人物的眉毛和嘴巴。眉毛立得越高，人物看起来越威严。

2.10 严肃型

严肃型人物的表情一般不会有太大变化，平时也是不苟言笑，总是一脸凝重的表情。

三角形脸　　严肃的眼神，较写实的鼻子，紧闭的嘴巴。　　三角形脸男生严肃的模样

鹅蛋形脸　　严厉的眼神，写实的鼻子，紧闭的嘴巴。　　鹅蛋形脸男生严肃的模样

鹅蛋形脸　　愤怒的眼神，点状的鼻子，紧闭的嘴巴。　　鹅蛋形脸女生严肃的模样

鹅蛋形脸　　不满的眼神，点状的鼻子，线状的嘴巴。　　鹅蛋型脸女生严肃的模样

头部立体感的表现

为了表现头部的立体感，在学习正确的绘制流程的同时，让我们对比看看错误的头部范例，这样才能在绘画过程中避免这些错误。

❶在绘制之前，可以先画出头部的透视图，以此检查人物头部。

❷在头部外围画出头发，头发一定要有一定的厚度，这样看起来才比较自然。

❸画出适合人物的发型，绘制完成。

4.2 了解人物头发的生长

要画出自然真实的头发，必须了解头发的生长区域以及头发绘制的基本技巧。现在，我们就将这些知识进行综合讲解。

头发的生长区域

图中阴影为头发的生长区域。

注意耳鬓部位的弧度变化。

头发的绘制流程

❶在绘画头发的时候先确定头发的生长点，可以设定在接近头顶的位置。

❷顺着生长点画出头发的走势，注意头发的疏密变化。

❸深入刻画细节，表现层次感和立体感，绘制完成。

发旋

头发的线条是从发旋开始向四周分散的流动性线条。发旋一般在头顶偏后的位置。

以发旋为中心，根据人物头部形状画出头发的走向。

注意头发的疏密关系，一般情况下是上疏下密。

发旋1

某些情况下，人物会出现两个发旋。如左图中的人物，在额头上方还有一个发旋。

发旋2

由于头发在后面扎起，所以在头发扎起的部位会形成一个发旋。

头发外侧的基准线。

目测的发根基准线，在头部轮廓线与头发外侧基准线的中间。

头部的轮廓线。

表现头发要随着头部结构以及头发的生长趋势进行。同时，还要注意表现出长发自然下垂和弯曲的状态。

4.3 表现现代人物的各种发型

掌握了头部立体感的表现技巧之后，让我们为人物设计出各种不同的发型，使人物更漂亮。

短发

女生的短发一般都是和下巴平齐或者稍微长一点点，给人一种清爽的感觉。

注意表现出头发的走势，让人物显得更加真实。

在绘制正侧面人物的头发时，要注意利用高光表现头部的立体感。

正面表现这一发型时，要注意头发是拨向耳后的，注意耳朵周围线条走势的变化。

绘制的时候要表现出头发的厚度，以免人物走形。

发梢都是向颈部靠拢的，有一定弧度，会显得自然一些。

非常流行的蓬松短发。人物看起来很有朝气，精神十足。

额头前面的头发线条可以随意一些，发稍微翘，人物会显得俏皮。

侧面注意要表现出头发集中在耳后的感觉，线条有向耳后集中的趋势。

黑发的绘制步骤

❶画出头发大概的轮廓，注意是一组一组绘制的。

❷整理线条，绘制出发丝的纹络，表现出疏密变化。

❸先用铅笔轻轻地标出高光的位置。

❹顺着头发的走向为头发上色，可以先从前额的头发开始上色，注意留出高光。

❺按照前面的方法，继续为头发上色。还要用线条自然衔接黑色头发与高光的层次，并表现出头发的参差感。

❻上完色后如果需要调整，可以适当地使用修正液，使头发看起来更自然。

交叉过于凌乱的线条会让头发看起来杂乱、不美观。

线条变化不自然，绘制的头发显得呆板且没有生气。

根据头发的走势，细心地排出有变化的曲线，表现出头发的柔顺感。

黑色直发的绘制

绘制正面的黑发时要注意顺着发丝的走向表现出光泽感。

绘制3/4侧面时，要画出头顶的高光，使人物的头发更具光泽感。

绘制侧面的黑发时，可以用大面积留来表现出头发的光泽感和层次感。

黑色卷发的绘制

绘制黑色卷发时，要着重表现出发卷的光泽感和层次。

表现卷发的光泽时，要顺着发卷的弧度来上色，这样才会显得自然。

绘制侧面的卷发时，可以将代表光泽线条画得长一点，使头发显得层次楚，更具柔顺感。

黑色辫子的绘制

绘制黑色的辫子时，注意要用锯齿线表现出人物刘海的光泽。

注意辫子的发丝是用密集的斜线排列而成的。

在耳后用大量的留白来表现头发被束起来的感觉。

1 各种表情的变化分析

通常情况下人们心情的好坏会直接表现在脸上，而这些都是通过五官的微妙变化来展现的。下面让我们一起来慢慢分析一下生活中常见的一些表情吧。

眼睛表现感情

来

2 通过组合表现情感

在这一节中我们会详细为大家讲解怎样通过五种嘴型来表现人物的情感。

2.1 通过嘴巴的形状表现人物的情感

在绘制漫画人物时，可以将人物的嘴型绘制成“啊、咿、唔、咦、哦”等几个字母发音的形状，从而表现人物的不同情感。

2.2 通过眉毛的形状表现人物的情感

在绘制人物的表情时，除了眼神能表达人物的心情外，通过眉毛形状的变化也可以展现人物复杂的情感变化。

2.3 通过眼睛的形状表现人物的情感

将人物的眼睛夸张化，可以将人物的情感表现得更加强烈，使人物形象更加鲜活。

2.4 通过眉毛、眼睛和嘴巴的组合表现人物的情感

将眉毛、眼睛和嘴巴等五官的变化组合起来，可以表现更丰富的人物表情。

2.5 通过添加效果线表现人物的情感

通过对人物正官的夸张变形可以使人物的表情更生动，应用辅助线条则更能增强人物的魅力。

啊

感到惊讶时的表情，效果线在眼睛下方，注意要用斜线表示。

咿

感到丢脸时的表情，注意要和惊讶时的表情有所区别，用密集的竖线表示。

唔

不好意思时的表情效果线，注意线条集中在脸部中间。

咦

当人物愤怒时可以在脸部添加大面积密集的竖线，表现人物的心情十分糟糕。

哦

吓得大惊失色时的表情效果线，用密集的横线表示，增强人物处在阴暗情境中的感觉。

2.6 加上手部动作表现人物的情感

结合前面所学知识，我们再深入学习一下加入手部动作后人物的表情又会是怎样的效果。

2.7 以嘴型表现不同的笑

绘制高兴表情的漫画人物时，我们可以通过眼睛与嘴巴来表现，变形越夸张人物的情绪越强烈。

3 通过眼睛的变化表现情感

要表现出一个人的精神状态，对眼睛的刻画是必不可少的。这一小节就为大家讲解通过眼睛的变化来表现人物情感的小技巧。

3.1 闭眼睛

不同的闭眼动态能表现出人物不同的心情。下面我们在左侧原图的基础上一起来扩展出代表人物不同情感的表情吧。

原图

俏皮的样子

强忍住疼痛的样子

满不在乎的样子

无可奈何的样子

愤怒地大叫的样子

安心休息的样子

3.2 改变眼睛的大小

当人物的情绪有所波动时，面部表情会发生相应的变化，这些变化体现着人物的内心和个性。这里我们通过变化人物眼睛的大小来表现人物丰富的内心情绪。

3.3 眼睛的转动

通过眼睛上下左右的转动也能表现出一个人的内
想法。这里我们通过对原图中女孩眼睛的细微调整表
女孩不同的情绪。

原图

注视的样子

惊讶的样子

发呆的样子

3.4 眼睛的变形表现

在漫画中，为了营造搞笑氛围，我们常常会夸张与简化人物的面部五官来达到这一效果。下面我们看一下对人物眼睛的简化变形可以创作出多少不同的喜剧效果。发挥我们的想象，大家一起来绘制吧。

3.5 哭泣的表现

不同性格的人哭泣时的表现方式也不一样，有的会表现得沉默，有的会表现得激动。下面就让我们一起来看看不同性格人物哭泣时的表现吧。

性格大大咧咧的人在哭泣时表情相对会夸张一点，可以在眼睛下方添加阴影线增强画面效果。

性格羞涩的人在伤心的时候只会默默哭泣，没有太多的语言和动作。

多愁善感的人在哭泣的时候会不自觉地做出沉思的样子，人物看起来特别伤感。

性格坚强的人在哭泣的时候会强忍住眼泪，尽量不会让它流下来。

提示 哭泣的简化符号

2 分别时的动作

不同的人在送别朋友的时候动作也会不同，下面为大家讲解两种基本的分别动作。

2.1 挥手

感情深厚的人在分别的时候会采用幅度较大的挥手动作。挥手的方式能够很好地突出离别的主题。

原地挥手

原地不动的挥手动作多以人物的身体以正面表示，抬起的手臂会将衣服拉扯出一些褶皱。

俯视角度的挥手

画出人物仰着头挥着手的动作，注意透视的表现。画完此动作后还可以为人物添加眼泪，烘托悲伤的分别之情。

奔跑后的挥手

奔跑停住后再挥手的动作，人物的身体会略微向前倾。与正面人物的挥手动作相比，这时人物左边的身体会向后侧，要注意身体的透视表现，左手略微抬起可以使这一动作显得更自然。

5.4 打字

现代人物的工作和生活都离不开电脑，所以这里也为大家讲解一下人物敲击键盘打字时的手势。

注意双手之间会有一定的空隙，可以用键盘上的空格键来区分，手指之间也是张开而不是并拢的，绘制时还要注意空间的透视表现。

打字时的基本动作是坐在电脑旁两臂微曲双手放在键盘上眼睛注视电脑显示屏。

5.5 拿鼠标

除了用键盘外，我们还会经常用到鼠标。下面为大家讲解用鼠标时的基本姿势和画法。

正面握鼠标的姿势，注意大拇指是放在鼠标左侧的，食指则按在鼠标左键上。

俯视角度下拿鼠标的姿势，可以将其看作是将张开的手掌覆盖在鼠标上，注意大拇指的侧面表现。

5.6 看书

看书也是一种常见动作，根据书的大小和薄厚的不同会采用不同的姿势拿书，下面我们就一起来看看吧。

❶画出大体结构图，注意拿书的手臂的表现，并且人在看书时头是向前微倾的。

❷画出书的轮廓，大致画出人物的五官。注意人物的视线是向下看着手中的书的。

❸深入刻画人物五官的细节并表现出书的体积感，完善画面，绘制完成。

拿书的动作

双手拿书的时候注意是大拇指在上面，其余四根手指都在书的下面。

看较薄的书时可以用一只手托着书，四根指头在书背的一侧，大拇指在书背的另一侧，并且还要表现出手的厚度感。

书本较厚的时候，手指是分散开来用力的，所以手指之间的空隙可以画得大一些。

6 吃东西时的动作

吃东西的动作也不止一种，对应不同的餐具手的动作也会不同。下面我们为大家讲解几种常见的吃东西时的动作。

6.1 喝水

喝水的时候由于人物所用的餐具不同，所以姿势也会不同，一些用端的姿势，一些可以用捧的姿势。

人物单手端杯喝水的动作，由于是正面角度，所以杯子会挡住人物的脸，手紧紧地握住杯子把。

喝水的姿势

双手捧着杯子喝水的状态，杯子在两只手掌之间，手会有一定的透视表视。

单手拿杯喝水的状态，水杯较小，注意手指的动态表现。

心不在焉地喝水的状态，注意人物面部表情的表现。

回味性地喝水的状态，注意手、杯子和嘴巴之间的位置关系。

6.2 用筷子

描绘人物用筷子吃东西的动作时要注意筷子与手指的位置关系。筷子是在无名指和中指的上面，而食指和大拇指则按在筷子上起固定作用。

配合端碗的动作时，筷子是合并在一起夹在手和碗之间的。

大拇指和筷子大致呈垂直的角度，注意筷子和手指的位置关系。

吃饭的姿势

用筷子吃饭时，注意筷子是呈V字形的。为了与右图有所区别，所以此图中的人物画成使用左手吃饭的样子。

夹菜的姿势

夹菜的时候每个手指都会微微用力，所以要准确表现出各手指的动态，使夹菜的动作更真实和自然。

6.3 用杯子

茶杯

端杯子的时候，注意除了大拇指外其余四根手指头是合并在一侧的，有并拢的趋势。

俯视端杯子的动作时可以看出除大拇指外其余四根手指之间基本没有空隙，是紧贴在一起的。

纸杯

纸杯握在手里时会有一部分被挡住，注意表现。

从侧面看时大拇指完全被挡住，且四指之间会有一定的空隙。

俯视角度下只能看见露出的一小部分手指头。

酒杯

拿酒杯的姿势有很多种，这个姿势显得比较优雅且有礼貌。

敬酒时拿酒杯的姿势，注意拇指、食指与酒杯之间的位置关系。

碰杯时的姿势，手指有一定的透视表现。

6.4 用刀叉

使用刀叉用餐时，通常是左手拿叉，右手拿刀，但也可以根据个人习惯进行适当调整。

切割东西的时候通常是大拇指和食指共同用力，其余手指握住刀具。

6.5 吃面包

吃面包的时候是用手捏住面包往嘴里送的。前面已经讲过很多拿物体的手势，所以现在我们一起试着画出捏住面包的样子吧。

女生吃面包的时候动作会显得比较优雅得体，嘴巴不会张得太大。为了表现出面包的美味，可以设计成人物闭着眼睛很享受的样子。

男生吃面包时的动作可以画得夸张一点，比如大口大口地吃，表现出男生大大咧咧的样子。

面包较小时可以将其整个握在手里，所以手势可以画得随意自然一点。可以让人物的视线集中在其他事物上，以此来体现人物专心于工作等情境的画面。

啃面包的动作可以想象成现实中我们啃鸡腿的动作，可以将手势画成握住面包的样子，将嘴画成嘟起来正在咀嚼的样子。

10.4 侧坐

侧坐的动作多用于表现女孩，会让人觉得人物比较文静，给人十分温柔的感觉。我们可以通过人物的表情与身体来具体讲解侧坐的表现要点。

2.3 时尚的逛街装

为了引人注目，人们在逛街之前总会精心打扮一番。怎样才能穿出自己的品味，吸引别人的目光呢？现在我们就为大家讲解时尚逛街装的设计与画法。

淑女型的服装

淑女型的服装主要以服装的搭配和图案来表现人物的文静。多参考一些时尚书籍有利于我们的绘画。

百褶裙是女生逛街时最常穿的衣服，在绘制时要注意画出裙摆的褶皱，表现出飘动的感觉。

清爽型的服装

把握好裙摆的蓬松飘逸感，此类服装也能吸引大众的目光。

可爱型的服装

可爱型的服装重点通过衣物的图案进行表现，将衣服得图案画的卡通梦幻一点可增强人物的可爱程度。

绘制服饰的图案时，可以充分发挥自己的想象力，组合不同的图案类型。

独具个性的服装

具有很强的视觉冲击力，无论是样式还是饰品的搭配都充满了个性。多阅读一些服装类书籍，有助于我们搭配出独具个性的人物造型。

3.2 朝鲜的服饰

朝鲜服饰与显身材的旗袍有很大的区别，一般是比较宽松的样式。上衣的领口较大，有点像中国古代服饰的感觉，下面则是带有蓬松大裙摆的裙子。

传统平民服饰

上衣的款式类似中国古代服饰，胸部以下是大裙摆样式，适合比较娇小的女性穿着。

衣服的领口处有类似领结的飘带装饰。

这种类型的衣服不是宫廷服饰，在前面用纽扣将衣服扣在一起。

裙摆较大，所以在腰部会出现大量褶皱。

宫廷服饰

注意衣服领口的画法以及领结样式的变化，可以为服饰添加一些花纹。

宫廷服饰会显得复杂一点，用来装饰的小细节更多，衣服看起来更华丽。

传统节日服饰

节日服饰的花纹要比普通衣服更多，长长的领结具有装饰作用。

3.3 日本的和服

日本的和服历史悠久，即使在现代，重要的节日或者活动中人们也会穿着淡雅的和服出席。和服的样式受到中国古代唐朝服饰的影响较大，比如领口与袖子的样式就与唐朝的服饰较为相似。

传统和服

和服的领口设计得较为宽松，并且会用一块很厚的布料缠绕在腰部，腰间还会挂一些装饰物。

注意和服腰部布料的样式设计，一般是环绕着腰部包裹着的。

短款和服

短款和服通常是普通家庭女性穿着的服饰，腰间的大块布料起装饰作用。

可以适当添加小饰物以增强服饰的美感。

宫廷和服

宫廷服饰要比短款服饰长很多，上面的装饰会稍微复杂一些。

具有一定装饰作用的编织挂饰，上面编成了花朵的形状。

长款和服

长款的和服可在出席婚礼等隆重场合穿着，袖口与衣服下面的布料拖得很长。

4.2 内衣

女士内衣的样式较多，男士内衣的样式比较少。女式内衣都会设计得比较贴身，但是也有适合冬天穿在里面的长款的样式。有些吊带内衣会使女性显得成熟性感，而宽松的内衣则比较适合小巧的女生穿着。

女士内衣

比较贴身的女式内衣，上衣为吊带的样式，下面是散开的荷叶边下摆，由于是内衣，所以短裤有点像内裤的感觉。

有花边样式的小吊带内衣，吊带也分为粗吊带和细吊带，可以根据情况适当调整。

蝴蝶结连衣裙内衣

这是一件比较适合成熟女性穿着的蝴蝶结吊带连衣裙内衣，可以将吊带画得细一些，胸前的开口处可以画得低一些，人物穿起来显得比较性感。可以在吊带处和胸前添加蝴蝶结。

用蝴蝶结装饰，服饰看起来更性感。

吊带短裤内衣

这是女性内衣套装的样式，上面是件吊带小背心，下面是带有松紧带样式的超短裤，裤腿可以画得很短。

带有花边的小吊带背心和带有松紧带的小短裤，穿起来很舒服。

冬天的女式长款内衣

除了前面介绍的几种比较贴身的女性内衣外，还有适合冬天穿着的长袖连衣裙与长裤搭配的睡衣。在袖口与裤腿处系有带松紧的蝴蝶结飘带。

我们要注意内衣上面花边的画法，注意观察褶皱的位置变化，是呈波浪形的。还可以将阴影涂黑，增加立体感。

1 校园

校园人物主要以学生和老师为主，特点主要体现在校服、学习用具等方面。下面就来看看校园人物的综合表现吧。

1.1 自信的班长

班干部是校园中非常活跃的人物，他们的特点是工作能力强、学习成绩优秀，是老师的好帮手。在绘制时可以重点通过人物的动作、表情、道具等进行表现。

服装：短袖衬衣、格子背心再加上深色的蝴蝶结，典型的西式校服，展现浓浓的学生气。

表情：微笑的表情，体现出角色作为班长自信的一面。

构思草图

动作：一手叉腰一手自然地张开，是自信的站姿，体现出角色的气质。

道具：作为班长，学习成绩优异，经常把课本和词典带在身边。

1.2 羞涩的同学

学生是校园里数量最多的角色，各种性格各种特点都有。下面列举比较容易害羞的学生，她们的特点主要体现在表情、发型、服装等方面。

表情：低头皱着眉，眼睛向下看或者闭着，时常爱脸红。

发型：前额的头发故意留得很长，挡住一部分脸，突出角色害羞的个性。

配饰：喜欢厚厚的围巾，把脖子完全包裹起来。

构思草图

动作：无论是坐着还是站着，双手总是非常规矩地放在身体前面，双腿喜欢并拢。

服装：穿着非常保守，秋冬时节厚厚的外套大衣和围巾总是不离身。

表现技巧：由于角度和方向的关系，右手能看到大拇指，而左手的大拇指会被挡住。

1.3 可爱的小学生

小学生大多都比较天真可爱，他们无忧无虑，思想都比较单纯。可以通过刻画人物的表情、动作和身边的小道具等体现出这些特点。

表情：有点吃惊的表情，眼睛瞪得大大的，嘴巴张着，一副不知所措的样子。

服装：可爱的校服，虽然样式简单，但是胸前的大蝴蝶结非常显眼，透露出可爱的气息。

道具：孩子们最喜爱的卡通图案的水杯。

构思草图

动作：开心地把新书顶在头上，迫不及待地跑去找同学。动作天真可爱，体现出小学生活泼好动的一面。

表现技巧：注意书本的透视关系，以及书本与头部的位置关系。

1.4 温柔的老师

老师向学生传授知识，教导学生做人的道理。在描绘老师这一角色时大多将他们塑造成温柔和蔼的形象，体现教师这个职业的特点。

道具：眼镜是经常用到的道具，无论是青年老师还是年龄稍大的老师，佩戴眼镜能体现出他们和蔼可亲的一面。大三角板是理科老师上课时常用的教学工具。

动作：优雅的站姿。抬头挺胸，展现人物和蔼的性格特点。

服装：非常正式的制服，体现出对职业的尊重以及严谨认真的教学态度。

表现技巧：双脚一前一后站立时，画出大小差异，体现出空间感。

2 餐馆

餐馆是个热闹的地方，里面有各式各样的人物，他们的特点可以通过制服、食物以及餐具等来表现，下面就一起了解一下餐馆中人物的特点吧。

2.1 勤快的女服务员

勤快的女服务员在餐馆里来来回回，为食客递上美味的食物，她们的特点主要体现在服装方面。

3.3 能干的助理

助理是老板的好帮手，协助老板处理各种事物。绘制能干的助理角色时可以重点从人物的表情、动作等方面来表现。

3.4 勤奋的职员

认真努力工作的职员，精神面貌良好，给人充满青春活力的感觉。绘制这一角色时可以重点从人物的动作和表情上进行表现。

配饰：精致的项链是女生最为钟爱的饰品，起到点缀和装饰的作用。

发型：中长发，前面部分从两边自然垂下，后面的头发高高地扎成一个髻，人物显得青春靓丽。

构思草图

动作：上身向后仰，双手叉腰，充满活力的样子。

服装：个性化又可爱的服饰，短袖、短裙再搭配紧身的短裤，既时尚又便于运动。

3.5 粗心的实习生

刚刚进入工作岗位的实习生，非常迷糊可爱。塑造这一角色时，可以重点抓住人物的表情进行刻画，突出人物的特点。

配饰：可爱的发圈，上面有心形的装饰物。

构思草图

表情：一副愁眉苦脸的表情，眉尾向下垂，眼睛向下看，表现出因忘记某事物而着急的心情。

动作：低着头，双手拉着裙角，非常可爱的动作。

服装：个性的短外套，搭配小背心和小短裙，整体感觉简单可爱又不缺乏个性。

6.7 逛街的阳光少女

正在逛街的阳光美少女，想要体现她的特点可以重点描绘她的服装、表情以及道具。

动作：一只手背在身后，一只手拿着购物袋，表现出逛街时买了很多新东西。

表情：眼睛眯成一条缝，开心的笑脸，体现出阳光活力的一面。

技法表现：注意手的形状，手心向上，手指向上弯曲，要表达出勾住袋子的感觉。

构思草图

道具：各种各样的购物袋，表现出这是新买的商品。

7.4 笨拙的篮球运动员

篮球是年轻人非常喜爱的一项体育运动，无论是在球场、操场还是街头，都有不少青年在快乐地玩篮球。表现这类角色时可以通过表情、动作来体现他们的年轻和活力。

表情： 眼睛瞪得很大，一副受到惊吓的表情，表现出人物不太擅长这项运动的样子。

表现技巧： 注意人物的整个身体动态，不仅要表现出笨拙的动作，还要把握好人体比例关系，避免动作不协调。

服装： 宽松的运动衫和短裤，方便运动，当然结实的球鞋也是绝对不可缺少的。

构思草图

道具： 运动大包，很大很结实，足够装下球鞋、毛巾、饮料等运动时所需要的东西。

动作： 身体向后仰，双手不自然地放在身体前方，膝盖并拢，体现出一副不知所措的样子。

7.5 赢得胜利的游泳运动员

游泳是夏季里最受欢迎的体育运动之一，无论男女老少都非常喜欢，而作为运动员当然还是以年轻人居多。刻画时可以重点通过道具、服装来体现角色的特点。

道具：专业的游泳眼镜，镜框上有柔软的橡胶，防止进水。

表情：非常开心的样子，眼睛眯成一条缝。

表现技巧：注意身体的外形与比例的正确和协调。穿泳装时人物的身形是完全展现出来的，所以一定要正确把握人体的比例关系。

构思草图

服装：泳装的造型非常多，运动员所穿着的款式都是以样式简单为主的，以方便运动。

7.7 努力的长跑爱好者

跑步是一项全民健身运动，可以通过动作、表情和服装来体现长跑爱好者的特点。

道具：长跑时随身携带的毛巾和饮料。

表情：一脸辛苦的表情，点点汗滴，突出运动时的劳累。

构思草图

发型：长长的头发集中扎在脑后，方便运动。

服装：运动套装，短小的运动上衣加上宽松的运动长裤，是跑步运动时常穿的运动服。

动作：典型的跑步动作，上身前倾，双臂动作幅度比较大。

表现技巧：注意奔跑时人物身体动作的准确和协调表现。

在绘制漫画时，可以根据自己的需要和习惯选择不同的绘画工具。根据别人的想法或从价格上选择工具都是不明智的，适合自己的绘画工具才是最好的。

原稿纸－整体构思

这是绘制漫画过程中简单却很重要的环节，是绘制漫画准备阶段的基础。这个环节是将脑子里的灵感用铅笔在纸上简略地表现出来。此时我们所需要的工具只有三个：画纸、铅笔、橡皮擦。

构思故事分格漫画草图。

在构思草图和练习的时候用一般的打印纸或绘图纸就可以了。铅笔也可以根据个人的爱好选择自动铅笔、彩色铅笔或者其他不同型号的普通铅笔。

在绘制故事性漫画时，要根据故事提纲和故事情节来绘制。在构思的时候应该对分格、登场人物的对话、背景以及视角进行规划。

分格时注意漫画的阅读方式是从左到右，从上到下的。确定了构思就可以开始在原稿纸上绘制了。

裁切线

外框

内框（分格的基准线）

纸张大小
B4：257mm×364mm
A4：210mm×297mm

外框大小
B4：220mm×310mm
A4：182mm×257mm

分格基准线大小
B4：180mm×270mm
A4：150mm×220mm

漫画原稿纸

漫画原稿纸的分类

原稿纸分为A类和B类，A1稿纸是1m²，B1稿纸是1.5m²。A2稿纸是A1稿纸的1/2大。A3稿纸是A1稿纸的1/4大，A4稿纸是A1稿纸的1/8大。B类稿纸也依此比率变化。A类和B类的长宽比是一样的，都是√2。

A1

普通的漫画杂志用B4纸，如果是同人志就用A4纸。

B1

外框　内框

绘制漫画时可以先从画线框开始，也可以从画草图或者对话框开始，根据个人的习惯而定。

在原稿纸上被印刷出来的只有外框内的图案，而内框则作为分格的基准线。因为蓝色在印刷时不会显现出来，所以线框和刻度都是蓝色的。同样的道理，有人会在画草稿图的时候用蓝色的铅笔，不过，如果太用力也是会被印刷出来的。

印刷

撑满纸的一端。

在原稿纸上绘图时，超出外框的地方将不会被印刷出来。在漫画术语中，我们把画满纸一端的漫画称为"出血线式漫画"。

内框

外框

在绘画的时候就应当注意，如果要画撑满纸的画就一定要画到或画出外框。

没有画满，是错误的画法。

制作对页

将两张纸的阴影部分剪掉

用胶布粘贴背面。

在绘制对页图时，最好不要把人物或者重要对话放在中间，不然装订成书后，订口的一侧无法完全打开，中间部分不容易看到。

2 铅笔和橡皮–绘制草图

铅笔的选择没有严格的要求，普通铅笔和自动铅笔都可以。但笔芯最好选择B~2B的，因为如果笔芯太硬容易在纸上划出凹槽，太软的话会弄脏画面。

草稿画到什么程度是根据作者的习惯而定的。哪些线条是试探线条，哪些线条是真正的线条只有作者自己最清楚。

橡皮一定要选择质量好的，能很轻地擦掉铅笔印，不要使用脏或旧的橡皮，这样会弄脏画稿。

在用铅笔绘制草图时，橡皮不宜多用，否则会使画面脏乱。在绘制时下笔尽量轻，特别是在画试探线的时候，这样可以减少橡皮的使用频率。

在绘制草图时，一般先从人物开始，并且把对话框也画出来。

草图是在反复的描线中完成的。

在手下面垫一张白纸或纸巾，根据手的位置不断移动。这能避免在绘画时手抹脏画面，也不会把手上的汗和油脂弄到画纸上。如果画面弄上了油脂，橡皮是擦不掉的，所以要特别注意。

橡皮屑可以用小刷子轻轻刷掉，这样可以避免手上的油脂弄脏画稿。

提高绘画速度的小诀窍

在绘制草图时，要从整体画起，不要先仔细绘制某一细节。如果先仔细画出人物的脸部及五官，可是画到后面又发现人物的表情或者脸型与人物的动作不匹配，这样修改起来很麻烦，并且又浪费了时间。

从整体画起。

绘制漫画时所用的钢笔的笔尖和笔杆是分开的，笔尖容易磨损，所以要多准备一些。

将笔尖插入笔杆，再蘸上墨水就可以用了。新买的笔尖涂有防止笔尖生锈的蜡，使用前要用打火机热一下，或者用布反复擦拭。

让线条重叠，这样才知道哪条线是你需要的。尽量少用橡皮。

如果绘画时习惯左手使用橡皮，会大大节省绘画时间。

3 钢笔－描线

不同的笔尖要选用不同的笔杆，笔杆分木制和塑料制的，以选择适合自己的为准。

圆笔用

其他笔用

圆笔与G笔等其他笔尖相配的笔杆是不同的。

市面上有卖这种万用笔杆的。

如果觉得笔杆太长了可以把尾部切短一点。

最常用的笔尖，柔软有韧性，能轻松地绘制出粗细范围较大的线条。

常用于绘制较细的线条，虽然线条比较生硬，不过粗细的抑扬感很强。用力也可以绘制出粗线来。

有绘制细线的铝（亚光）制笔和绘制粗线的铬（有光泽）制笔两种，线条粗细变化不明显。但是，绘制粗线条的铝制笔的笔尖反过来也能绘制出很细的线条。

线条粗细是一样的，适合绘制细而硬的线条及硬质的画面。

笔和墨－涂黑

涂黑就是将图形完全平涂成黑色，可以用毛笔、排笔或者马克笔。马克笔要使用水性的，因为油性的马克笔不容易被白色颜料遮盖。

墨水分为普通墨水和绘图墨水，普通墨水延展性好，适合用来平涂。绘图墨水干得快，如果不习惯就不容易涂均匀，适合描线使用。买墨水的时候尽量购买小瓶的，放久的墨水不好用，并且损伤笔头。

人物头发上色时，要体现头发的光泽就需要在上色的时候把高光预留出来。用软笔或者毛笔的笔尖来回轻甩，这样绘制出的黑色头发会留出白底作为高光部分。

额头的地方用毛笔笔尖扫出发迹的感觉。

如果用钢笔上色，长时间来回涂抹，笔尖容易被纸屑卡住，且不容易涂均匀，所以不推荐用钢笔给头发上色。

高光是用毛笔来回刷出来的。

如果背景需要涂黑，就要把人物和背景留出来，用细毛笔或者钢笔仔细描出人物和背景的边缘，再用马克笔或者毛笔涂黑其余部分。

仔细描出人物的边缘。

完成后的效果。

如果头发涂黑后又要涂黑背景，那么发梢要留成白的，最好用白颜料绘制出来以表示边缘。人物的边缘也可以用白颜料勾出来，与背景区分开。

头发高光的画法

正确

高光是环形的，头发左右的高光要在同一弧线上。

错误

这样把左右的高光位置错位，是不正确的。

5 尺子－添加效果线与对话框

绘制漫画时需要的尺子大体上有三种：直尺、三角尺、云形尺。直尺用得最多，一般用于绘制分格框和画直线；其次是三角尺，用它来绘制平行线和直角边；云形尺用来绘制曲线。买尺子时应注意不要买边缘是直角的，最好买带有斜面的。

各种尺

直尺和三角尺

花样尺

云尺

钢尺

刮网时用钢尺，塑料尺会被刀刮坏。

肩关节
胸腔
肘关节
腕关节
盆腔
大腿根部
膝关节
踝关节
通过人物重要关节及结构的位置来确定人物的整体形态。
Q版人物的绘制也是一样，关节处用圆圈表示，然后用表示骨骼的线条连接起来。
从人物的整体造型开始，掌握人物的平衡，并对其进行修改。
通过把握准确的关节位置可以帮助我们绘制出人物自然的身体造型，无论什么形态都能绘制出来。
在画关节时可以与模型相结合，画出更加自然的人物造型。
将看不见的关节也绘制出来，人物比例、动作等看上去就比较准确、自然。
在画关节草图的时候，一定要将看不见的地方画出来，这样可以帮助我们把握人体的立体感，也能准确地找准身体各部分的位置。
如果不画出看不见的关节就不容易找准位置，导致身体的连接不自然。

3 描线的技巧

确定了人物的基本结构造型后，就可以开始描线。

描线时不仅要将人物的大概轮廓表现出来，还要用简略的线条表示出人物与背景的关系。

描线是一个反复的过程，并不是一次性完成的。在第一轮的描线中有大量的不明确线条（即试探性的线条），只描出人物的大概轮廓，在接下来的几轮描线中再逐步确定线条，将真正需要的线条强调出来。

杂乱的第一轮描线。

清理出最终的线条。

在后几轮的描线中不断描绘出准确的线条，将多余的线条擦除，清理出人物的草图。要确定每一条线都非常清楚，没有含糊不清的线条后，草稿就算完成了。

与用铅笔绘制草图时不同，在使用钢笔描线时，线条尽量一气呵成，不能用短线组合而成。

一气呵成，线条流畅，显得非常漂亮。

用力不均，线条时粗时细，弯弯曲曲。

画线时速度太慢，过于紧张，线条不流畅。

短线组合而成，线条不连贯。

铅笔草图完成后就要用钢笔对人物及背景进行描线，人物描线通常使用柔韧性较强的G笔，背景用圆笔或镝笔。

用钢笔描线完成后擦除铅笔线条，并仔细检查，用白颜料修改错误线条。

描线时结合不同的钢笔让线条主次分明。背景的线条要根据透视法结合尺子来绘制，并选择柔韧性较弱的笔尖。

2 少年漫画

少年漫画是少男漫画和少女漫画的统称，在画风上有别于写实漫画，是市面上最常见的漫画风格。

写实人物的身材比例。

将现实中的人物以少年漫画的风格表现出来。

该图引自漫画《喜欢你》。可以看出，与写实漫画中的人物相比，少年漫画中的人物无论是五官还是身材都被夸张与美化了。特别是漫画中美少年与美少女的眼睛，被扩大了很多倍，身材也无比修长。

在画身体结构时，将人物的四肢拉长。

将人物五官卡通夸张化，强调出眼睛。

衣服也要修改得更合身，体现出人物修长的身材。

少年漫画中的Q版人物。

《Fortune Arterial》

3 Q版漫画

市面上很多儿童漫画都是Q版风格的，但不是所有的Q版风格的漫画都是儿童漫画。线条简单的Q版漫画风格是四格漫画中人物的常用风格。不过并不是单纯地将一般人物的线条简化后就成了Q版人物，Q版人物也可以很华丽，其变化最大的是头身比与人物表情。Q版人物也大量运用在少年漫画中。

让女性漂亮的7.5头身

7.5头身的女性有美丽的腰部曲线和修长的双腿，是成熟美女的标准。

要用柔和的曲线绘制出女性圆润的小腹。

7.5头身女性的腰和脖子要画得细长，全身线条柔软。

身长

腿长

6头身

7.5头身

与6头身的人物相比7.5头身的人物四肢细长，头部较小，修长的身材给人成熟、苗条的印象。

细长的脖子和明显的锁骨都是美女必不可少的条件。

与7.5头身女性相比，普通的6头身女性少了一份成熟魅力。

6头身的人物肩膀窄，脖子短。

7.5头身的人物肩膀宽，脖子长。

头身的平衡

下面我们来了解人物身体各部分的比例，通过调整大腿根部位置来改变人物的整体平衡。同样的头身变换不同的身体比例，效果也会大不一样，即以大腿根部为分界线，调整上半身与下半身长度的比例。

腿短、腰长，适合18~30岁的人物。

腿长、腰短，看起来年龄偏小，适合15~20岁的人物。

身长1/2的位置。

大腿根部的位置线。

大腿根部的位置线。

上半身比下半身长一点，人物看起来比较成熟，接近现实人物。

腿长是整个身长的1/2，甚至大于整个身长的1/2，是一般少年漫画中的常用美女身材比例。

通过调节大腿根的位置改变身体的平衡，对3头身Q版的人物同样适用。

大腿根位置偏下的人物憨厚可爱。

将大腿根位置上移，人物腿部变长，显得帅气而有活力。

3 头身的转变

了解了各种头身比例以及头身的平衡，就可以根据需要，将人物进行各种头身的转变了。

将7头身人物转化为5头身人物和2头身人物

7头身

保持头部大小不变，将身体缩小，最终效果就像是7头身人物的小龄版。

5头身

首先要根据7头身人物的造型绘制出5头身人物的造型结构草图，确定人物的动作和整体平衡。

7头身人物头型

7头身与5头身人物的脸型也有很大的差异。绘制时要注意5头身人物的脸较圆，额头较大，看起来年龄偏小。

5头身人物头型

2.2 不同视角的头身画法

1 四种平视视角的草图画法

进行人物设定前首先要绘制人物的四种平视视角的草图，即人物的正面、斜侧面、正侧面、背面的草图。从而确定人物的整体形态，并在以后绘制该人物时作为参照。

在绘制草图时一定要用辅助线确定好人物的身体各部分比例，每个面都要严格按照这个比例绘制。

根据正面画正侧面

4 不同视角的绘画实践

首先在草稿上简单勾画出人物的大致轮廓，人物的动态也在这里确定。

根据草稿线绘制出人物的侗体草图。

根据侗体为人物添加脸部表情、衣物等。

反复描线确定最终线条，草图完成。

身体S形扭曲

身体没有扭曲

添加衣服褶皱时一定要根据人物的身体轮廓以及动作来添加。

在构思草图时把握人物的整体造型很关键，当人物身体有扭曲动作时，人物整体感觉会更活泼自然，反之则让画面显得僵硬和死板。人体扭动的主要部位有三个：肩部、腰部和胯部，在绘制时灵活运用会达到很好的效果。

仰视

在仰视视角中，将人物看成几何体来分析，比如将人物整体看作一个圆柱体，这样就很容易掌握人体的动态。

仰视时，没有明显的下巴线条，用阴影表示即可。

由于是仰视，所以衣服的边是向上的弧线。

3.1 多角度面部的画法

掌握面部各角度的绘制方法是很重要的，这样读者才能了解人物的长相，并留下深刻印象。首先我们从基础的平视角度的面部画法开始学习。

平视时面部的画法

人的脸型多种多样，但在绘制的时候都可以从"O"和"+"开始，"O"和"+"可以作为人物脸部的基准线，"O"代表人物的头部轮廓，在头部画"+"可以确定人物面部的朝向和五官，帮助我们正确掌握五官在脸部的位置。

首先绘制一个椭圆形作为脸的雏形。

加上一个十字架作为五官的基线。

横线是决定眼睛位置的基准线，用来确定人物面部的垂直朝向。仰视时是向上弯曲的弧线，俯视时是向下弯曲的弧线。

竖线是平分面部的中心线，是连接头顶与下巴的基准线。画人物侧面时，竖线变成不同程度的曲线，用来确定人物面部的水平朝向。

通过"O"和"+"来绘制人物头部的流程

1. 画好"O"和"+"后，在"O"上画出人物的基本脸型，同时根据横线位置画出耳朵。

2. 根据"+"在脸上简单添加人物的五官，确定五官在脸上的位置。

3. 细化人物的五官和头发后，人物面部绘制完成。

用横线决定眼睛位置的四种画法

此横线在眼睛的中心位置，因此要在横线上画眼睛。

以穿过眼睛中心的横线为基础画眼睛纵向的两条横线决定眼睛上下的位置，在这两条横线之间画眼睛。

此横线是上眼睑的位置，在此横线下画眼睛。

此横线是下眼睑的位置，在此横线上画眼睛。

各种不同的脸型

尖脸

脸型画窄，下巴画在圆形下面，是比较成熟的脸型。

圆脸

这是一般常用的脸型，基本在圆形的轮廓上。

方脸

将两腮画在圆形外凸起处，脸型看起来比较宽。

普通脸型

大众化的脸型，也是其他脸型变形的基础。

消瘦脸型

将颧骨画成明显的凸起，颧骨下面向内凹陷。

丰满脸型

两腮向外凸出，没有明显的下巴和脖子。

改变竖线的位置调节人物的面部水平朝向

正侧面

竖线与圆的轮廓重叠，这是人物的正侧面。

斜侧面

竖线向左弯曲，这是人物的斜侧面。

正面

竖线在正中，人物正面朝向。

背面

背面时，竖线也要画出来。

最常用的斜侧面人物头部的绘制流程

在竖线上画出鼻梁，在横线上的合适位置画出眉毛。

从"O"和"+"开始，确定人物的面部朝向。

根据基线画出脸部。

添加脖子的线条（可以根据习惯在合适的时候绘制）。

根据延长线画出另一只眼睛。

画出一只眼睛，并根据这只眼睛画出上下眼睑的水平位置延长线。

添加头发的大概轮廓与眼睛的瞳孔。

用铅笔反复描线，确定人物细节。

钢笔描线。

贴网并涂黑后，人物的斜侧面绘制完成。

3 俯视时面部的画法

眼睛水平位
置线。
低头时，眼睛
的位置低于耳
朵低端位置。
下巴挡住了
脖子部分。
拉伸
能看到头顶。
收缩
俯视时人物的五官整体下移，耳朵
高于眼睛的位置。
眼睛的位置线向下弯曲，确定的人
物面部所朝的方向是向下。

眉毛只用几根长线条表示。

将写实的眼睛变圆，眼珠变大，强调高光，眼睛就变得具有卡通风格了。但是，眼睛的基本结构并没有改变。

漫画中人物的眼睛多种多样，可以根据需要对眼睛夸张变形。

画侧面时，由于眼球是个球体，所以表面要有一定的弧度。

眼睑是由包裹住眼球的眼皮形成的，所以要根据眼球的弧度绘制。

将眼睛看作是球体上的面，随着球体的转动，眼睛会呈现不同的角度。

漫画中为了美观，将人物眼球夸张地放大很多倍，眼球常常已经不在眼眶范围内，但这是可以接受的。

可爱少女的大眼睛的画法

将上下眼睑的距离拉大，眼球放大到几乎撑满整个眼睛的程度，只留少许眼白。

大眼睛侧面的情况

眼球的位置

精灵耳朵的画法

耳朵从写实到Q版的转变

Q版人物各个角度的耳朵画法

4 嘴巴的画法与变形

人中

上唇结节

嘴角

下唇沟

正面

侧面

牙龈

漫画中人物的嘴

虎牙

牙齿的排列

牙齿是从两腮位置延伸出来的两排U型体。从正面观看牙齿时，根据透视原理，大牙部分反而越来越小。

错

牙齿的大小一样。

对

牙齿越来越小。

张嘴大笑时要露出上排牙齿。

民族类服饰

民族服饰体现各国各民族的特点。

旗袍给人高贵优雅的感觉，系头发的小花和衣领的花纹都很有个性，其中旗袍上的扣子采用非常具有中国特色的扣子类型。

和服在穿着和细节方面都很讲究，绘制的时候多注意这些细节部分。

民族类服饰

民族类服装中，和服的画法有点难以掌握，因为和服讲究的细节会比一般的衣服要多。

6.1 空间与透视

要画好背景需要熟练地掌握透视基础。透视有一定的规律和法则，可分为一点透视法、两点透视法和三点透视法。

一点透视法

要让立体的景物在平面上准确生动地表现出来，透视是很重要的。透视的基本法则就是近大远小，比如同样高的人，在远处的会比较小，近处的就会比较大。

近处的人物大。

远处的人物小。

把握近大远小的尺度才能画出准确的透视，这时，我们就需要透视辅助线的帮助。

将一个无盖盒子的开口面朝自己，并立起来。盒子的纵深线延长后都相交于一点，我们把这个点称为消失点，由这个点引出的无数射线称为透视辅助线。

消失点
视平线
通过消失点的那条水平线是我们眼睛平视时看到的高度，称为视平线。视平线的位置决定了画面展现的视角。
视平线
在视平线以下的是俯视。
在视平线以上的是仰视。
视平线
漫画中的画面一般是以人站立时的视角来画的，所以视平线的位置是地面到眼睛的高度。因此，我们所画的人物的眼睛要接近视平线的位置。
视平线
正确
如果人物的眼睛不在视平线的位置，人物就会显得过高或者过矮，是不正确的画法。
视平线
错误

2 两点透视法

一点透视法适合表现纵深的画面，在画室内或者表现一个建筑的两个侧面时，用一点透视法画出来的视觉冲击力会比较弱，这时，我们就应该用到两点透视法。

一点透视适合表现纵深的画面。

两点透视适合表现建筑的两个侧面。

与一点透视相比，两点透视在视觉效果上更具冲击力，是漫画中绘制场景时最常用的透视法。

两点透视

两点透视是由于在视平线上有两个消失点，所以被称为两点透视，是人的自然视觉效果产生的偏差，但这并不是错误的，有类似广角镜头的效果。

一点透视

当无法在稿纸上设置消失点时，可以在稿纸背面粘贴上其他纸，扩大范围后再设置。

1. 首先根据透视辅助线画出一个矩形。

2. 用对角线找出矩形的中心位置。

3. 用透视辅助线和垂线找出矩形四边的中心位置。

4. 根据四边中心点的位置画出矩形的内切圆。

拱门的画法。

3 三点透视法

三点透视法顾名思义，即有三个消失点，其中有两个在视平线上，还有一个消失点在视平线外。

与一点透视和两点透视相比，三点透视表现出来的视觉冲击力是最强的。

视平线外的消失点决定了画面的视角。

消失点
消失点
视平线

视平线外的消失点在视平线的下方， 画面是俯视的角度。

消失点

消失点

视平线外的消失点在视平线的上方，画面是仰视的角度。

消失点
消失点
视平线

用三点透视法可以画建筑的俯视图。将大楼看作是由一个个的方块组合而成，每条边的延伸线都聚集到消失点。

仰视的大楼，视平线外的那一个消失点在画面上方很远的地方，需要在画稿背面贴上合适的纸后才能确定。

用三点透视法画高大的建筑，是漫画中较常用的手法，用三点透视法能制造强烈的视觉冲击力。在画场景时，我们要根据需要选择合适的透视法制造空间效果。

6.2 时间和地点的设定与画法

掌握了三大透视法后，我们将其运用到绘画实践中。

从模仿开始

画出好漫画的捷径就是模仿，画背景也不例外。模仿的对象可以是别人画好的背景图片，也可以是眼前真实的景物，还可以是照片类真实的图片等。在模仿的过程中要随时积累经验，这样才能得心应手地画出好看的背景。

用铅笔和尺子画出一点透视的辅助线。

根据透视辅助线用铅笔画出背景的大概形态。街道不一定是笔直的。

用直尺和铅笔将背景的铅笔轮廓仔细勾勒出来。

用钢笔和尺子仔细描线，错误的地方用白颜料修改。

将铅笔稿擦除后涂黑，并配合白颜料修改。

涂黑加网纸，背景完成。

人物与背景搭配的最终效果。

根据这个方法，找大量的素材图片模仿吧！也可以根据自己的需要将不同的背景图片融合，在模仿中加入自己的想法，创造出合适的场景。

建筑的画法

建筑性的背景在漫画中是比较常见的，下面让我们一步一步了解建筑的画法。

无论多么精美的漫画都是从铅笔草图开始的，背景也不例外。

根据透视线画建筑草图。

画草图的顺序

1. 先将构思好的建筑轮廓画出来，这样可以明确建筑与纸张的比例和大概的视角。

2. 现在再来添加透视辅助线，用铅笔轻轻地画出多条辅助线，在添加的同时对上一步所画的简单草图适当补充。

3. 结合尺子修改线条，并反复确定线条。

4. 反复描线，仔细画出建筑的细节，草图完成。

由于这一部分与建筑的其他面不是水平也不是垂直的，所以消失点要在视平线上的其他位置。
透视线延长图
视平线
新消失点
新消失点
新消失点
新的消失点只是针对凸出的那一部分，并不影响其他的线条。
平面图
用尺子和铅笔仔细画出建筑的细节，绘制完成后用钢笔勾线。
小心地擦除铅笔稿与辅助线条，并用白颜料做最后修改。

室内建筑的画法也是一样，下面以教室走廊为例学习室内建筑的画法。

1. 根据走廊的特点选择一点透视法，画出走廊的空间轮廓。这里还不能看出画的是什么，只有作者知道。

2. 用直尺添加一点透视的辅助线，并在左右两旁简略地画出门和窗户，这时已经大概确定走廊的布局了。

3. 仔细确定线条，用直尺反复描线，将门窗的细节刻画完整，线条表示清楚，最后用钢笔和直尺仔细描线。

4. 用橡皮轻轻擦去铅笔稿，清理出钢笔稿，完成后用白颜料做最后修整，教室走廊的线稿绘制完成。贴上网点就可以作为漫画的背景了。

在画场景的过程中经常遇到这种情况，即要画出若干物体等距离排放，比如窗户，很多栋规格相同的楼房、路边的树木等。因此要学会如何准确地画出等分方格。
1. 首先根据透视法画一个矩形。
2. 连接矩形对角线找出中点（也可以用尺子量出每边的长度找到中点），并连接到消失点。
平行线
3. 通过矩形的一个端点画出一条对角线的平行线。
平行线
4. 通过第3步得到的交点，画边的平行线（这里是垂线）。

5. 重复第3步和第4步，得到更多的等分矩形。

在实际运用时，不需要完全相同的方格穿插排列，这时上面的方法就不管用了。比如在画窗户时，每个窗户之间都有一定的墙面距离，这些距离也是相等的，但又与窗户的宽度不相同。下面我们学习如何画出不同等分方格穿插的效果。

1. 这里与前面的第3步是一样的。

2. 画出方格间距的宽度。

平行线

3. 从间距后开始画方格。

4. 画出间距方格的一条对角线。

5. 同第3步一样，在方格后补充间距的等宽方格。

6. 重复第3步和第5步，画出不同等分方格穿插的效果。

可以根据这个方法，画出三个或者更多的等分方格按不同规律穿插的效果。

3 自然物体的画法

漫画中的树木、花草、树丛等自然物会简化树叶、枝干等细节，绘画时要在简化的过程中避免死板和单调。

树叶的画法

最好在绘制前用铅笔打草稿，这样能帮助作者把握立体感和植物的整体造型。

用G笔把握线条的强弱感，制造茂盛的树叶轮廓效果。

这样重复的形状和左右对称的形式是错误的。

这样的画法也是可以的。

叶子的画法有很多种，像这样以叶子形状作为边缘的是比较写实的画法，在漫画中也经常用到。

单调的叶子形状，看起来很呆板。

给叶子贴上一层网纸，这样看起来叶子比较平，没有立体感。

将枝干的阴影部分涂黑体现出枝干的立体感。

贴上第二层网纸后，叶子立刻充满立体感。

5 四季的表现

春

背景中出现的季节性植物能简单明确地体现季节感。模糊的远景让人感受到春天温暖的阳光。背景大量用网纸或手绘杂点，制造雾霭效果，让空气中充满花香的感觉，整体给人温暖的印象。

夏

强烈的阳光和浓郁的树荫都是夏天的典型特征。将房屋和树木的阴影涂黑，都能体现出日照的强烈。

秋

秋天的阳光比较柔和，绘制时在天空中加入杂点，并把建筑、树木等物体的阴影拉长，增添悠闲的感觉。落叶和枯枝也是秋天的代表，在背景中加入这些季节性元素也能给人明显的季节感。

冬

白色是冬天的主打色，场景的淡色处理会给人寒冷的感觉。雪花也是冬天的代表，雪地的反光让所有景物都显得更亮。

1 标准女性的身体结构

在漫画和动画中，人物造型的设定一般都会从正面开始画，再以正面为基础，绘制出背面的人物图。这一节我们来讲讲人物正面和背面的身体结构以及绘制时需要注意的问题。

下面我们来讲解女性人体正面和背面的结构。

2 身体动作的表现

漫画中的人物体态可以完整的表现出人物的性格特征和内在修养。下面就一起来学习身体的绘制方法。

2.1 画出身体的轮廓线

学习了动漫人物身体正面和背面的分析图后，接下来需要从多种常见动作中了解身体的轮廓线。应仔细观察随着动作的变化，身体轮廓线的变化。

正面

正面结构图
先绘制出站立的基本身体结构图，了解身体各部分的大致比例。

在身体结构图中为人物添加衣服、头发和鞋袜。这样，一个栩栩如生的人物形象就绘制完成了。

3/4侧面

在绘制人物3/4侧面的时候，需要注意身体的扭转角度，特别是颈部、腰部的扭转。此时女性身体特征明显的部位，即胸部，会有一定的角度变化，在绘制时应注意这一点。
在添加衣服时，也应注意胸部的曲线变化。

正侧面

正侧面的绘制，需要注意身体的侧面曲线。美少女的绘制应突出颈部、胸部、腰部以及臀部的曲线。

斜背面

绘制女生的斜背面时，一定要注意身体扭转时各部位的角度和曲线。

2.2 身体的基本动作

身体的基本动作包括站、坐、走三种。在漫画中也经常需要绘制这些动作。下面我们来学习怎样画好走路动作时的身体形态。

●走路

这三幅图是一个连贯性的动作表现。

注意走路时的重心所在，同时，注意脚的前后透视关系。

走路动作不同角度的表现

3/4侧面

绘制走路的姿势一定要注意手与脚配合的协调性。

正侧面

坐姿

注意坐姿的角度和腿部的前后透视关系。

2.3 大幅度的动作

现在我们来学习怎么绘制出大幅度的人体动作。在漫画中动作幅度越大，人体的结构就越难掌握，所以大家除反复练习外，还应平时注意观察真实人体的动作变化，也可以拍一些相关照片，进行描绘。

奔跑

注意跑步时腿的弯曲和落地的重心。这时身体会往前倾，表示跑步的起步状态。

这种体态的跑姿，要注意落地那只脚的重心和膝盖的弯曲。

这种跑姿的步幅比较大。

注意这条腿的重心和身体扭转的角度。

●奔跑动作不同角度的表现

2.4 其他身体弯曲的动作

下面来学习怎么绘制出人物身体弯曲时的动作。身体的弯曲主要从腰部表现出来，对绘画要求很高，是最难掌握的。下面我们就来学习怎样绘制。

注意这只手担负着部分体重，因为身体有一定的倾斜度。

膝盖弯曲，脚尖踮起，上身后仰，身体重心也随之向后移。

蹲下的动作，身体的重心应前移。同时还应注意上身前倾，颈部扭转得要自然。

锁骨也随之上倾。
胸部整体提升，胸线也随之发生变化。
伴随着手臂的动作，肩胛骨下部和脊椎的距离会大大的改变，而胸部会变形向上。
注意胸腔扭转的角度。
提肩时，肩关节凸出以锁骨为基点倾斜。
伴随着肩胛的上下左右运动，锁骨也会随之运动。

4 表现手和脚的结构与动作

4.1 手的结构和表现方法

手掌的基本结构

手掌的绘制方法

① 先绘制出手部各区域的大致轮廓。

② 绘制出手指的形状和手掌的肌肉线条。

③ 刻画细节，清除多余的线条。这样，手掌就绘制完成了。

手背的基本结构

普通状态的手

手在用力向上张开时，手背上的肌肉纹理和筋络均会浮现出来。

下面我们来学习手背的绘制方法。

① 先绘制出手背各区域的大致轮廓。

② 绘制出手指和关节。

③ 清除多余的线稿后，添加细节，这样一个手背就绘制好了。

4.2 从各种角度观察手

张开的手掌
手在不同的动作下，其掌纹和肌肉也会发生不同的变化。
手指的曲线柔和。
表现手掌弯曲的关键部位。
握拳弯曲时的位置。
正背面图
指腹
指根部的变化
褶皱呈弧线形。
侧面手掌
手指伸直时手背是直线形的。
隆起的筋脉
掌纹
指关节
掌心
手背

不同动作下手的画法

① 先绘制出拳头的大致轮廓。

② 绘制出手指的形态，确定动作类型。

③ 清除多余线稿后，拳头就绘制出来了，

胜利的手势

① 先绘制出大致轮廓。

② 勾绘好手指的具体形状，注意透视关系的处理。

③ 清除多余线稿后添加细节，手就绘制完成了。

手指张开

① 先绘制出手的大致轮廓和关节位置。

② 绘制出手指的形状。

③ 清除线稿，再绘制出掌线。这样，手就绘制完成了。

5 了解身体重心所在

5.1 身体重心

人物站立时重心处于中心位置。

站立
下图是错误的例子，重心偏向于抬起的左腿，这时身体必会发生倾斜。因此，在绘制时一定要注意这个问题。
找准重心，绘制出人物的基本形态。
绘制出最终人物效果。
跑动
人在向前奔跑时，身体的重心会自然地向前倾斜。
身体向前倾斜，但不是向前倾倒，要用手脚来维持平衡。

下面我们来看看人物的连续动作是怎样完成的。

①

人物的重心在两只脚的中心位置处，两手举起呈一条线。

②

接下来重心发生偏移，身体向前倾斜。

将手臂放下后，身体重心复原。

③

第3章

美少女的表情和体型

漫画中的人物表情包括喜怒哀惊等。同时，人物的情绪还会体现在丰富的肢体语言上。这一章我们就来学习如何绘制人物的不同表情和动作。

1 美少女表情的画法

1.1 喜悦

眉目间的肌肉向外拉伸。

微笑时嘴角肌肉分别向两侧拉伸。

微笑

开心

嘴角微微上扬。

眉眼自然下垂。

嘴巴张开，嘴角明显提升。

高兴

大笑

不同性格人物在高兴时的表情也是不一样的。温柔型和可爱型的美少女相对俏皮型和阳光型的美少女表情要含蓄很多，而冷酷型和叛逆型的美少女的面部表情也有各自的特点。下面列举了几种类型的美少女的高兴表情。

1.2 愤怒

眉心肌肉向下挤压，眉梢上挑。
脸颊的肌肉向下拉伸，嘴角的肌肉向下拉伸并稍微向下撇。
生气
讨厌
眼角下垂
嘴角向下，脸部肌肉向下拉伸。
一边眉毛上挑，眼神比较锐利。
嘴巴微张。
愤怒
气急
眉心肌肉皱起，眼角下垂，嘴巴大张呈怒吼状，脸型拉长。
嘴巴张得很大，眼睛紧闭，表现气急的情绪。

温柔型和可爱型的美少女在生气时相对俏皮型和阳光型的美少女表情要缓和些，而冷酷型和叛逆型的美少女生气时会给人气势逼人的感觉。下面我们列举了几种类型美少女的生气的表情。

1.3 哀伤

眼角下垂
下巴位置提高。
眉毛呈"八"字状，
嘴角向下，脸颊肌肉水平向两侧拉伸。
心疼
眉毛皱在一起，惹人怜爱。
难受
眼睛变小。
嘴巴稍微撅起。
悲伤
闭起眼睛，暗示心理活动。
大哭
眼睛紧闭，外眼角下垂，嘴巴张大，泪流满面。

性格柔和的美少女在悲伤时，表情较哀婉，给人心疼的感觉。而性格强烈的女生则会表情较夸张。下面列举不同类型美少女不同哀伤的表情。

1.4 惊讶

错愕

大吃一惊

置疑

惊吓

下面我们来看看各种类型的美少女惊讶的表情。

不同类型美少女的惊讶表情在脸上的表现也是不一样的。俏皮型和可爱型的美少女惊讶的时候会大声的喊叫。而温柔型的美少女表情相对来说会稍显平静。冷酷型和叛逆型美少女的吃惊表情也不会特别夸张。下面我们列举了这几种类型美少的惊讶表情。

1.5 害羞

绘制出代表红晕
的细线。
嘴角向两边拉伸，嘴
巴变扁，下巴变短。
眉毛抬高，眼睛
微微闭起。
嘴巴抿起，嘴
角上扬。

1.6 茫然

脸上应绘制出表
示情绪的细线。
嘴部肌肉向
下拉伸。
眉梢向下弯。
眉毛抬高。
嘴巴嘟起。

不同性格特征的美少女害羞时的表情也是不一样的。俏皮型和可爱型的美少女害羞时，表情很柔美。而冷酷型和叛逆型的美少女害羞表情较平淡。下面我们列举了几种类型美少女害羞的表情。

不同类型美少女茫然时的表情是不一样的。温柔型的美少女茫然时，会表现出淡淡哀愁的感觉。而性格冷淡的美少女则会有漠然的眼神。下面我们列举了几种类型美少女的茫然表情。

2 不同类型的美少女身体结构

2.1 萝莉型

萝莉型泛指9岁到14岁的美少女，身体发育还没有完全。另外，拥有洋娃娃一般脸庞的可爱女孩也属于萝莉型。这类美少女总将内心的情绪完全写在脸上。

● 萝莉型人物的体形

正面

大大的眼睛，圆圆的脸，这些都是萝莉型美少女的特点，发型也可以采用蓬松的卷发。

背面

萝莉型的美少女年龄比较小，因此在绘制时一般头身比例为5:6。

萝莉型的美少女的身体曲线不需要细致绘出，其手脚多为肉肉的感觉，这样会给人可爱的感觉。

萝莉型美少女

2.2 严肃型

严肃型美少女是不苟言笑、做事果断、头脑冷静和擅长思考的智慧型的女性，天生具有领导的气质，着装风格也很严谨。

严肃型美少女的体形

正面

严肃型的美少女的脸上，眼镜是常见的辅助道具，面部表情较为冷静，发型多为普通的马尾，不会有复杂的发夹等装饰。

背面

严肃型美少女头身比例可以在6~7头身，比萝莉型美少女可以偏成熟一点。

严肃型美少女的站姿一般都显得很坚决。在绘制时，需要掌握好身体扭转的角度。

严肃型美少女

严肃型美少女的脖子比较长，身体的曲线不是那么的明显。

严肃型美少女上半身的身体结构

严肃型美少女的体形要有点端肩膀和塌肩膀的姿态，以得到严肃的感觉，不要把手臂画得很粗。

温柔型

温柔型美少女总给人体贴、温馨的感觉，脸上永远挂着淡淡的笑容。

温柔型美少女的体形

正面

温柔型美少女一般会长发飘飘，站姿淑女，显示出婉约之美。浅浅的笑容也是温柔型美少女的标志特征。

背面

温柔型的美少女头身比例可以在6~7头身，身体的曲线可以表现得明显和修长一点，显示出温柔型美少女的性格特征。

温柔型美少女

女性身体呈曲线扭转时，角色更具女性特征。

为了使温柔型美少女更具魅力，下面我们来学习人物身体扭转时曲线的绘制方法！

身体的曲线

身体扭转为S形时，注意腰、臀部的刻画。

阳光型

阳光型美少女很活泼好动，自然充满活力，肢体语言也就丰富。

阳光型美少女的体形

阳光型美少女给人感觉比较清爽，短发是其比较明显的特征之一。

背面

阳光型美少女的体态更接近成人的体形，比萝莉型女孩身体的曲线要明显。

阳光型美少女头身比例可以在7头身，身体的曲线可以和温柔型的美少女差不多。在动作的幅度表现上可以大一些。服饰可以选择一些休闲装类的。

阳光型和萝莉型美少女的对比

2.5 俏皮型

俏皮型美少女机灵搞怪，即使是安静的时候也不是呆呆地站着。

●俏皮型美少女的体形

正面

稍显个性的小辫子突出了俏皮型美少女的特征，小嘴嘟起的效果更是点睛之笔。

背面

俏皮型美少女的头身比例可以为6~7头身，在动作幅度的表现上比阳光型美少女再夸张些。服饰上增加一些可爱的饰品来搭配。

俏皮型美少女

俏皮型的美少女又比萝莉型美少女多一份机灵。

●俏皮型美少女的身体结构分析

手臂比较纤细，腰身很短，曲线比较明显，给人很瘦弱的感觉。

2.6 成熟型

成熟型美少女对自己的身材和气质都非常自信，无论在什么时候都会展现自己美丽的一面。

成熟型美少女的体形

成熟型美少女非常自信，飘逸的长发是成熟型美少女的主要特征之一。

成熟型美少女头身比例可以为7~8头身。在绘制的时候，尤其要注意表现其身体曲线。服饰要选择一些礼服、高跟鞋来凸显人物的性格特征。

女生胸部大小的对比绘制

身材瘦小类型女孩的胸部。　普通女性的胸部。　胸部丰满的女性。

冷酷型

冷酷型美少女因缺乏亲和力，所以动作幅度比较小。

冷酷型美少女的体形

冷酷型美少女表情冷淡、眼神漠然，对什么都不关心，脸上很少会出现笑容。

冷酷型美少女的身体动作较为僵硬，不会出现柔和的线条，因此在表现身体的线条上要适当有力和干脆。

冷酷型和萝莉型美少女的身体对比

冷酷型美少女的肩膀比较宽且轮廓线条有力，不像萝莉型美少女的溜肩。

2.8 叛逆型

叛逆型美少女的性格比较张扬，很难让人亲近，给人一种坏坏的感觉，但个性直率，因此其动作多数像男孩子且举止夸张，有时给人以缺乏良好教养的感觉。

叛逆型美少女的体形

正面　背面　叛逆型美少女

发型与众不同，刘海较长且层次丰富，干净利落的马尾辫符合其性格特征。

叛逆型美少女身体动作较为夸张，不会出现淑女的举止。因此其线条相当有力和干脆。

叛逆型美少女的饰品较为复杂，如酷酷的腰链和长带厚底靴，都是叛逆型美少女的最爱。

叛逆型和萝莉型美少女的身体对比

叛逆型美少女身体曲线很明显，而萝莉型美少女身体比较圆润。

3 美少女的各种肢体语言

3.1 萝莉型

萝莉型美少女年龄比较小，情绪溢于言表，所以动作信息表述得很明确，使人一目了然。

眯眼的动作和恰当的食物道具能突显出萝莉型美少女如孩童般的雀跃心情。

一脸茫然的表情，双手背在后面，惹人怜爱。

吃惊

吃惊的表情比较夸张，眼睛会睁得比较大，嘴巴张开。

双手和双脚的动作配合表情，双手自然抬起。

绘制脚部的时候，一定要注意重心。这里身体会收紧，所以一定要注意落脚点的位置。

生气

害羞

生气的神态和吃惊差不多，但是要注意眉毛会向下斜。手一般攥成拳头。

害羞的表情中红晕是不可或缺的，动作需要配合表情特征。这里采用了坐姿，双手乖乖地放在膝盖上。

3.2 严肃型

茫然

严肃型美少女茫然的时候，头轻埋着，若有所思的样子，双手不知该如何摆放。

开心

严肃型美少女开心时的笑容很含蓄。

悲伤

严肃型美少女悲伤的表情也不是很明显，眉头微微皱起，动作较为拘谨。

严肃型美少女生气的时候，脸会转向一边，拳头握紧，双脚会微微张开，显得有点张力。

严肃型美少女吃惊的时候，眼睛会睁得比较大，手不经意地抬起，脚部也会微微分开，身体重心偏向一侧。

严肃型美少女害羞时，会不好意思地将脸转向一边，用手轻推眼镜来掩饰自己的尴尬。单手背在后面更显出其性格特征。

3.3 温柔型

难过

温柔型美少女的肢体语言都比较含蓄，头轻轻地低下，双手握住置于身前，轻移莲步，步幅很小。

茫然

温柔型美少女茫然时，会静坐发呆，视线往下，双腿紧贴，显出无助的感觉。

高兴

温柔型美少女笑起来很美，眼睛弯弯的，朱唇微启，手轻轻地扬起，左右腿交叠，显得温柔可人。

温柔型美少女生气时，眉头紧锁，眼神专注，配上撅起的嘴巴，以及小幅度的动作，可以表现其具有良好教养的气质。

温柔型美少女在害羞的时候，膝盖收紧，手指动作拘谨，有时候会放在脸边或者干脆遮住脸。在绘制的时候，一定要注意身体的曲线和腿部动作的走向。

在表现温柔型美少女吃惊的表情时，可以采用捂嘴的动作，上扬的眉头、睁大的双眼来体现，但考虑其温柔的个性，动作幅度不会很大。

3.4 阳光型

伤心

阳光型美少女伤心的时候，情感流露得很真实，可以通过较为夸张的动作和哭喊的表情来刻画这种类型的美少女。在绘制的时候，要注意眼泪的流向应该沿着脸部的曲线走，同时线条要柔和流畅。

开心

阳光型美少女大大咧咧的，开心的时候可以通过一些较为潇洒的动作来表现。轻松的将手背在脑后的帅气和洒脱，显示出阳光型美少女的特征。在绘制的时候一定要注意手臂抬起时肩部的表现。

愤怒

阳光型美少女愤怒的时候，可以尽量通过咧嘴和立眉来表现，嘴巴的形状也可以适当进行调整为不规则的轮廓。动作的造型也可以夸张一点。这里要注意拳头的透视角度。

阳光型美少女吃惊时，眉眼会抬高，眼睛自然睁大，嘴巴一边略有点歪，显出阳光型美少女爽朗的性格。

表现害羞的时候，可以将脸扭转一边，身体随意扭转和倾斜出一个角度，体现出阳光型美少女随和的性格。

3.5 俏皮型

茫然

手臂自然垂下。这里要注意另外一只手的透视关系和长短比例。

采用俯视的角度来表现俏皮型美少女的茫然动作。从俯视的3/4侧面的脸部表现眼睛微闭的表情。

伤心

伤心的表情自然流露，眉梢下垂，给人悲伤的感觉。这里眼睛一定不能画得很大，瞳孔的颜色要浅，让人感觉到要流泪的效果。

开心

脸部的表情开心，高兴得合不拢嘴。

因为是俏皮型的美少女，所以可以在动作上体现出好动的效果。一脚抬起，可以使人体的姿势更动感。这里抬起一只腿后，一定要注意重心所在位置。

害羞

这里是因为3/4侧面，所以可以只绘制左边脸的害羞线。
肩部微微耸起，手臂自然往前伸，体现出其娇羞状。

吃惊

受惊状态中，腿部自然收紧。在绘制的时候要注意左右脚的比例和透视关系。

愤怒

俏皮型的美少女在愤怒的时候，可以处理为格斗的架势，嘴唇被牙齿咬住，表现其情绪的强烈波动。

俏皮型美少女可以增加一些表情符号，例如嘴巴也可以处理成"8"字型。

一条腿错后站立，这里要注意透视的关系和重心的位置。

3.6 成熟型

伤心

成熟型美少女伤心的时候，可以适当通过一些道具来表现人物的个性特征。触景伤情，睹物思人，自然流露伤心的感觉。

吃惊

成熟型美少女，即便吃惊，也会保持优雅的举止。

开心

可以用单眯一只眼来表现成熟型美少女的媚态。

采用这种姿势会突显其曲线的优美，手轻放在脸边，显得比较妩媚。

愤怒的时候，一般双脚会分开，手的动作会呈收紧状态。

飞扬的长发，微微抬头，可以增长颈部的曲线。3/4后侧面也可以体现出身体的走向和曲线，显得流畅和优雅。随风摆动的裙子，更体现出成熟型美少女的气质。

根据脸型和性格特征，成熟型美少女可以托腮的动作来表现其害羞的表情。
在绘制的时候，要注意手势的位置和身体曲线的流畅性。

3.7 冷酷型

冷酷型的美少女的面部表情和动作都比较僵硬，给人冷冷的感觉。在表现茫然的表情时，可以通过一些小道具来增加一些人物的感情色彩。例如，头发遮住脸庞，就是一种对冷酷型人物的刻画方法。

冷酷型的美少女通常会独自伤心，表面上拒人千里之外，所以在表现此类美少女时，可以采用抱膝的坐姿表现出人物自我保护意识很强的个性。在绘制的时候，一定要注意整体的透视关系和头身比例。

冷酷型的美少女在开心时也不会明显地表露出来，一般只将嘴角往上微翘。其他肢体动作也比较简单，例如将双手停放在腰间。

一种藐视一切的样子，可以通过这种表情来表现冷酷型美少女的愤怒情绪。

即使害羞也要表现得很酷，脸低向一边，眼睛也会放低。在绘制的时候，要注意手的摆放位置，此外腿部的线条也应尽量流畅和自然。

冷酷型美少女吃惊的表情一般会体现在眼神上，面部表情变化幅度不大，嘴巴会微张。

第4章

美少女的服装造型

1 衣物褶皱的类型

服装的褶皱看起来很复杂，但是若仔细观察就会发现，其实每一种褶皱类型都是有一定规律的。我们将服装的褶皱归纳成以下几种类型，大家要在练习中掌握它。

● 厚重棉布的褶皱

用在窗帘上的棉布因其较为厚重，所以绘制时要注意其褶皱要用粗的线条来表现，线条尽量流畅，弯曲的弧度不宜太大。这些褶皱一般会出现在窗帘、长衣的下摆、披风等位置。

● 牛仔裤的褶皱

牛仔裤的面料较硬，所以出现褶皱的地方不是特别多。因此，在绘制这些褶皱线条的时候，要加强面料的光影对比，这样才能体现出牛仔面料的厚实感。

● 衬衣的褶皱

衬衣出现的褶皱较多，是由于其面料较为轻薄。因此表现衬衣褶皱线条的时候要流畅，特别是手肘弯曲处，褶皱线条应以弯曲点为中心点，呈散射状绘制。

● 丝绸的褶皱

出现褶皱最多的面料应该要属丝绸了。由于丝绸面料精细，因此绘制时要特别注意当丝织品被扎起来的时候褶皱常出现在腰部、收口的袖口、裤口等位置，要沿着扎口向外画，注意密集的程度。

● 裙子的褶皱

裙子的褶皱由于面料不同，所以表现褶皱线条的粗细也不相同。一般棉质面料的褶皱线条细而流畅，常出现在胸部以下、肩膀、腿部等位置，越往下褶皱越少、越轻。

● 外套的褶皱

厚重的外套出现的褶皱相对较少，但位置较集中，常出现在抬起的肩膀和大腿等位置。绘制时注意褶皱向一个方向重叠。

2 校服

一般的制服除了水手服、连衣裙等等，都可以通过衣领和袖口、鞋子等不同的组合来进行各种形象设计。春季的校服由于季节原因，可以搭配中长袖的水手服和短款百褶裙；夏季的校服就是短袖泡泡衫和短款百褶裙的搭配组合；秋天就可以换以长袖上衣和长款裙子作为校服；冬季的校服是衬衣加小西装外套再搭配裙子，但是可以加上棉质的长筒袜子，这样就既不显得厚重，又会学生气十足。这些长款短款的校服穿在不一样的女孩身上的效果是怎样的呢？这一小节就来学习一下。

● 萝莉型美少女和短款校服的搭配

萝莉型美少女一般适合短裙，腿部可以选择袜套来搭配，这样会显得美少女更可爱、更清纯。下面我们就一起来装扮一下萝莉型美少女吧！

正面

此款校服是泡泡袖水手服和褶皱较少的短裙，胸口配有蓬蓬的领结。

背面

虽然从背面是看不到领结的，但是可以看到衣服后面宽大的方领子。

领结

胸口处的领结其实就是一条长方形的布系成的。

袜子

袜子是长筒白色袜。由于是棉质的，因此褶皱出现的较多，要多注意褶皱的描绘。

鞋子选择这种可爱的松高鞋，会使人物看起来更活泼。

严肃型美少女和长款上衣百褶裙的搭配

严肃型美少女通常搭配长款类型的校服，因为看起来会更稳重，也很符合她们的性格和气质。下面我们就一起来看一下严肃型美少女的校服装扮。

正面

长款水手服搭配中长百褶裙，再配以长领结，淑女味儿十足。

背面

从背面看，衣服后面有宽大的方领子，百褶裙的背面跟前面是一样的，没有太大的区别。

袜子

袜子是短的白色棉布袜子，将袜口较长的部分翻转过来叠着，会显得脚踝处很厚重。

挎包

严肃型美少女可以配搭这种时尚成熟风格的皮包。

鞋子是尖头的小高跟皮鞋。

温柔型美少女和短款上衣百褶裙的搭配

温柔型美少女一般配以修身上衣和短款百褶裙，这样会既显得青春靓丽，又能突出此类女孩不张扬，乖巧的个性特征。下面我们就一起来看一下温柔型美少女的校服装扮。

正面

短袖收腰的水手服，裙子是褶皱较多的短款百褶裙，胸口配长领结。

背面

从背面看可以看到上衣宽大的领子，裙子没有太大变化。

领结

温柔型美少女胸口处的领结也是一块长布，但是两头是尖的。

背包

背包可以选择双肩的，因为这种背包很适合温柔型的乖乖女。

袜子

袜子是中筒袜，恰到好处地遮住小腿，既含蓄又不失活泼。

鞋子是坡跟儿黑色小皮鞋。

◎阳光型美少女和中袖上衣长款百褶裙的搭配

阳光型美少女很适合中袖上衣和长款百褶裙，因为她们一般都喜欢运动，裙子过短会带来不便，而且这类型的衣服也符合她们活力四射的风格。下面我们就一起来看一下适合阳光型美少女的校服装扮。

上衣

上衣是中袖收口的水手服，袖子因宽松，所以褶皱很多。

百褶裙

百褶裙的下摆较长，是较为保守风格的裙子。

袜子

短款收口袜是搭配球鞋篮球的最好选择。

篮球

阳光型美少女一般酷爱运动，所以类似篮球这样的运动项目，是她们体现活力的重要表现。

鞋子是适合运动的球鞋。

◎俏皮型美少女和毛背心衬衫百褶裙的搭配

俏皮型美少女机灵古怪，书卷气的毛背心和衬衫，可以使她们看起来更文静些。下面我们就一起来看一下。

上衣

长袖的衬衣外面套有一件毛质的背心。

百褶裙

裙子是较短的百褶裙，前端的部分是藏在了毛背心里面。

袜子

袜子是长筒的白色紧身袜，袜口处有细带子可以打成蝴蝶结。

单肩包

小巧可爱的单肩背包可以使人物看起来既有趣又自然。

鞋子是可爱的学生式皮鞋。

◎妩媚型美少女和长款连衣裙的搭配

妩媚型美少女是属于成熟风格的，长款连衣裙校服，再搭配上黑色的高跟皮鞋，可以将此类型美少女的气质衬托得更加传神。下面我们就一起来看一下适合妩媚型美少女的校服装扮。

鞋子是成熟女性的系带高跟鞋。

裙子

此类校服是高领口显身形的宫廷式服装，大大的裙摆可以平添人物的风情。

领结

领结是大大的蝴蝶结，中间还配有漂亮的装饰品。

袜子

一般为长筒丝袜，配长裙很搭。

靴子

此外，短款的靴子也很适合成熟型的女生。

冷酷型美少女和小西服套装的搭配

冷酷型美少女适合长袖的小西装套服款式的服装。由于裙子较短，因此搭配了紧身式长袜，这样就将此类女孩严谨的生活态度和传统的性格特征表现出来了。

衬衣

校服的衬衣一般为白色。

外套

外套是做工良好的西服式校服，并采用收腰的款式。

百褶裙

裙子是较短的百褶裙，长度一般在人物膝盖的上方。

通勤包

冷酷型美少女经常搭配黑色通勤包，会显得她们行色匆匆的生活节奏和冷冷的性格。

鞋子是样式保守的中跟皮鞋。

袜子

袜子是紧身式中袜。

叛逆型美少女和收腰小西服套装

叛逆型美少女一般搭以收腰的黑色高腰小西服，再配以短款的百褶裙。这样的混搭风格突出了叛逆型美少女张扬的性格。下面我们就一起来看一下适合叛逆型美少女的校服装扮。

装饰物

搭配耳环等饰物和夸张的发型，可以更加突出人物性格。

衬衣

校服的衬衣一般为白色宽松式衬衣。

外套

外套为长袖式，袖子一般卷起，显得此类女生干练的性格。

百褶裙

裙子是中等长度的百褶裙，长度一般在膝盖上方。

滑板

叛逆型美少女若配以滑板这样的工具作为代步，则会更显此类女生的与众不同。

鞋子的款式多为另类设计风格的。

3 睡衣

不同个性的美少女挑选睡衣款式也是不一样的。为了更好地体现美少女个性上的区别，下面就对睡衣进行了分类，不同款式不同质感的睡衣穿在不同类型的女孩子身上会有不同的效果。这一小节我们就一起来学习睡衣的画法。

萝莉型

萝莉型美少女适合可爱的公主式睡裙，也可以选择有碎花图案的面料，这样的搭配使萝莉型美少女就显得更可爱了。下面我们就一起来装扮一下。

正面

萝莉型美少女适合棉质裙，长度到膝盖处，胸部处收紧，袖口为泡纱式的，也可以在裙子的下方处设计个口袋，平添童趣。

背面

睡衣的背面与前面没太大的区别。

由于裙子的下摆较大，因此褶皱可以用长线条来表示。而胸口处的褶皱由于款式关系，因此应有很多的褶皱。

衣服的花纹可以选择可爱的动物图案。

拖鞋

搭配上可爱的兔子拖鞋，可衬托美少女可爱的性格。

温柔型

温柔型美少女的睡衣样式较多，面料可以选择棉质的，也可以选择其他面料的服饰，剪裁要求也不严格，衣服上的花纹可以选择素雅，衬出温柔型美少女娴静、乖顺的性格特征。

阳光型

阳光型美少女喜欢穿着的睡衣款式一般是随意的，没有过多的讲究。由于她们性格很开朗活泼，因此可以选择大大的宽松T恤和短裤，这样的装扮就很适合阳光型美少女。下面就一起来看一下。

俏皮型

俏皮型美少女可以选择图案花哨和借鉴童装风格的睡衣样式，再搭配花边领口修饰一下，就可以很好地衬出人物性格特征。

正面

俏皮型美少女的睡衣是袖口收紧的长款睡裙。衣服领子是花边的，裙摆上有扣子的装饰。

背面

衣服的背面褶皱用简单的长线条表示就可以了。

拖鞋

拖鞋是普通的家居式拖鞋，没有太多的装饰。

花纹

衣服的花纹可以选择可爱的小熊图案。

◎成熟型

成熟型美少女可以选择款式性感的睡衣，面料可以选择丝织品，多设计成低胸V字领的吊带睡裙。下面我们就一起来看一下。

冷酷型

冷酷型美少女的睡衣的图案不宜太花哨，可以选择两件套的款式，但是选择睡裤时应注意裤角的设计细节。下面我们就一起来看下吧。

上衣

冷酷型美少女的睡衣是两件套，上衣是无袖的吊带式背心裙。

睡裤

睡裤的裤脚为灯笼裤的样式，所以收脚处的褶皱较碎。

褶皱

胸部下面有较多的褶皱，这个时候就用简单的直线条来表示就可以了。

拖鞋

拖鞋款式应选用传统样式。

◎严肃型

严肃型美少女的职业装的款式不宜太时尚，颜色应以黑色，灰色等冷色调为主。为她们搭配一些女式领带，可以增加其白领气质。下面我们就一起来看一下。

严肃的女老师

衬衣

白色的收腰衬衣能修饰美少女的身材，但应注意衬衣的面料由于较薄，因此关节处的衣服褶皱较多。

领带

领带是没有过多修饰的普通黑色领带。

外套

外套是剪裁良好的女士职业装。上身是紧身的小西装，下身是及膝盖的黑色西装裙。这样的打扮必然给人以严肃、正统的感觉，很适合严肃型美少女的性格。

皮鞋

鞋子采用高跟尖头皮鞋，并且注意前后脚的透视关系。

◎温柔型

温柔型美少女的性格乖巧不张扬，适合在一些环境安静、幽雅的地方工作。因此其工作服装应以传统民族服装风格为主。下面我们就一起来看一下。

日式料理店的女招待

◎俏皮型

俏皮型美少女活泼可爱，因此可为她们设计一些融入时尚和传统元素的服装款式，如经过改良的小旗袍等。下面我们就一起来看一下。

中国餐馆的俏皮女服务员

正面

衣服的外面是有可爱花边的小围裙，腰带的系扣同样采用蝴蝶结。

背面

衣服

衣服样式为中国传统的旗袍，既修饰了美少女的身材，又不失体面。七分袖式的短旗袍很适合俏皮型的美少女。

鞋子是中国传统的布鞋，以配合其民族风的服饰。

5 休闲服饰

休闲服饰款式多样，例如混搭风格、做旧风格、书卷气的苏格兰小格子式等等。美少女选择时，可以多尝试创作一些风格迥异的服装。下面我们就一起来给不同类型的美少女进行搭配。

● 萝莉型（露肩式连衣裙）

适合萝莉型美少女的休闲服饰有很多种，但其衣服整体风格则多以可爱为主。带花边的裙子一般很适合萝莉型美少女。

日式咖啡屋的可爱女招待

发带

头发上的发带是一根细长的带子，头发则由这根带子高高扎起。

吊带娃娃裙

衣服是可爱的吊带娃娃裙：泡泡袖、可爱的花边、小巧漂亮的小口袋，整个人物的装扮特点就像快乐的小公主，很适合可爱的萝莉型美少女。

鞋子

鞋子是软底白色褶皱鞋，花边应以小波浪为主。

温柔型（露背吊带衫）

温柔型美少女的休闲服饰中稍加入性感元素即可，比如只露出肩膀和纤细的锁骨，以体现其柔美的曲线。当然可爱和成熟型风格的服饰都会适合温柔型美少女。

阳光型（五分袖长款T恤）

阳光型美少女的休闲服饰多以宽松、运动型风格为主，例如棉质的T恤、牛仔短裤、棉质五分裤等。绘画时应多注意褶皱的处理。

上衣

大开领的长款棉质上衣，看起来既舒爽又活泼。

裤子

裤子就是简单的牛仔短裤，裤脚可向上卷起。

袜子

袜子为中筒棉袜，因此穿在腿上会形成很多的褶皱。

鞋子

鞋子是系带的运动鞋。

◎俏皮型（长款卡通T恤衫）

俏皮型美少女的休闲服饰有很多种，而且其服饰上有很多可爱的花纹，衣服的款式也是很多的，在绘制的时候可以充分发挥想象来进行创作。

首饰

俏皮型美少女用简单的首饰进行点缀就可以了。

服饰

上衣下摆采用收紧式，并点缀着小挂件作为装饰。裙子是牛仔迷你裙，使纤细的腿部恰到好处地露了出来。

鞋子

鞋子是长筒的坡跟皮靴，使整体造型既活泼又娇媚。

成熟型（连衣裙）

成熟型美少女宜选用下摆飘逸的长裙，领口采用低胸样式，将人物性感、柔美的曲线和气质展现得风姿绰约。

首饰

成熟型美少女用的首饰要尽量的华丽、庄重一些。

服饰

衣服是叉肩无袖连衣裙，面料是丝绸，所以衣服的褶皱很多，绘制的时候要注意。腰间可以束一条腰带，以突出纤细的腰部线条，增强长裙下摆的动感。

鞋子

鞋子是透空的高跟皮凉鞋，还有脚腕上系的带子。

1 角色塑造的意义

什么是角色塑造？是创造一个人物，还是一组人物？怎样塑造出大家喜爱的角色？在还不够了解角色相关知识的情况下塑造角色，头脑肯定是空白一片。不用慌张，我们首先来看下面的图例。

小惠和Tina坐同桌，是非常好的朋友，虽然两个人物是通过改变发型、脸型和五官来区别彼此的不同，但是这样的角色塑造完全不够生动、突出，无法更好地体现出角色的性格。

继续深入调整头身比例，改变身材体型、动作造型，虽然服装是一样的，但是穿法很大胆。这样一来，角色给人的感觉就大大改变了，完全突显出角色的性格。

2.2 身体塑造

漫画角色的身体塑造多种多样，其创作来源于对现实人物的夸张、变形，但是也不能完全参照现实人物的体型来创作，这样太写实，就不像漫画了，所以在塑造漫画角色的身体时需要多加思考，这样才能创造出大家喜爱的角色。

综合考虑以下几个方面，造出自己喜爱的漫画角色的身体。

需要考虑的因素

性别和年龄

是瘦弱的小孩？和蔼的老奶奶？矮小的男孩？还是结实的大叔？丰满的小姐？根据性别与年龄的不同，人物身体的形态也会有很大的差异。

头身比例

是5头身少年？7头身青年？8头身中年？6头身老年？还是高个子的小学生？矮个子的上班族？
头身比例的变化是随着年龄段的不同而变化的，当然这不是绝对的。

体型

是高个子？矮冬瓜？还是肥球儿？瘦猴子？
体型会随着生活习惯的不同而变化，喜欢健身，体型就比较强壮；喜欢多吃，体型就会偏胖；成天坐着不运动，臀部和腿部会变得比较肥大；挑食厌食，体型较瘦弱。当然也有与生俱来的体型，比如，天生个子矮小，天生怎么都吃不胖等等。

服装

是可爱的公主裙？温柔的淑女装？还是帅气的皮夹克？活力四射的运动服？
服装是体现角色特点的重要因素，应根据体型的不同搭配适合的服装，肥胖的人穿得宽松，矮个子的人穿得短小，中等身材的人大多选择休闲服装。

人物设定

性别：女
年龄：7岁
头身比例：4.5头身
体型：头大、个子矮小、身材瘦弱。

2 身体的基本画法

人体是由头部和身体组成的，学会了头部的表现方法之后，接下来就要了解一下身体的基本表现以及简单的变形。

2.1 基本体型

虽然漫画中的人物造型各异，但都是根据人体最基本的体型变化出来的，那么首先就要了解人体的基本体型。

女性

女性的基本身型比较窄，线条优美，在绘制女性的身型时要表现出纤细的感觉。

女性肩膀与臀部的宽度相差不多，腰部相对较细。腰部到肩膀的距离大致是腰部到臀部的距离的1.5倍。

其实，肩部、腰部与臀部的宽度和长度没有具体的刻度和界限，它们会根据不同的风格、人物设定和个别特殊的要求而变化。

无论穿什么样的衣服，都很难遮挡住女性柔美纤细的身体。

2.2 头身比例

各种生动有趣的漫画角色，其头身比例都具有自身的特点，不同的头身比例能让漫画角色体现出不同的风格。

头身比例的基础

所谓头身比例就是指一个人的身高与头长的比例。现实生活中的人物，最长见的头身比例为6.5至7.5头身，下面就以7头身的人物为例来讲解头身比例的基础知识。

人物头的长度是指头顶到下巴的距离，不包括头发的厚度。因此，就算头发梳得再高，也不会影响到头部的长度，更不会计算在头身比例的范围以内。

人物的身高是从头顶到脚跟的距离，当人物踮起脚尖或者穿高跟鞋的时候，视觉上感觉人物高了不少，但是人物的身高还是不变，身长依然是从头顶到脚后跟的长度。

对于头身比例的计算，是人物站立时，从头顶到脚后跟的距离与头长的比例。

1.3 才能魅力

有才能的角色往往是被大家崇拜的对象，所以出彩的角色大多都有一项或两项优秀的才能。才能魅力的设定比较简单，首先要了解才能的划分，如学习、工作、运动、艺术、持家、表演、特殊能力等，这些方面都能设定成优秀的才能。然后根据划分的才能类型设定出人物具体的才能。我们可以充分发挥想象，把世界上各个领域的才能注入到角色身上，让角色散发出才能的光彩。

为角色注入才能魅力

1. 拥有智慧才能
2. 拥有运动才能
3. 拥有艺术才能
4. 拥有特异功能

才能魅力在角色身上起到的作用

好的才能能突出人物，给人物带来一些好运，也能令别人崇拜、让人羡慕；不好的才能会让人物不受喜欢或者使别人感到害怕、恶心等。

形容才能魅力的关键词

优秀才能关键词

学习优秀、推理天才、音乐神童、搞笑高手、绘画天才、电子游戏能手、烹饪大师、魔方高人、当红作家、大力超人……

反面才能关键词

偷窃技术高超、专业间谍、恶作剧高手、骗子、毒舌恶人……

根据上面的讲解，设定出一位具有才能魅力的人物形象。

角色才能魅力介绍

精通政治、法律与心理学，虽然只是一个高中生却是帮助警方破了重大案件的推理高手。生活中自信满满，对自己的推理非常有把握。

1.6 经历魅力

每一个人从小到大都会经历许多事情，无论是幸福的事情，还是不幸的事情，都会让一个人在成长中不断发生着变化。而这些变化可左右着人物的性格和弱点，使人物的形象更加丰满、鲜活。我们可以设计一些不常发生的特殊经历，把这些不同的经历注入笔下的角色中，让人物变得丰富多彩。

为角色注入经历魅力

❶ 家庭发生过什么事情
❷ 独自遭遇到什么事情
❸ 天生就与众不同

经历魅力在角色身上起到的作用

不幸的情况

让人感到叹息、惋惜、同情。

幸福的情况

让人感到温馨幸福、令人期待、羡慕。

形容经历魅力的关键词

幸福的经历

一直拥有幸福的家庭、工作轻松且待遇丰厚、有相爱的人伴随、曾经的孤儿被有爱心的人收养、危机时刻被不留名的好心人救下……

不幸的经历

患上疾病、从小被抛弃、被迫离开家独自生活、被误解成小偷被大家鄙视、天生有疾病被大家瞧不起、受到严重打击无法振作、屡次失业、与心爱的人生离死别、拥有特异功能却被人疏远、有恋物癖一直被鄙视……

根据上面的讲解，设定出一位具有经历魅力的人物形象。

角色经历魅力介绍

小时候被父母抛弃，精神受到严重打击，导致与人交流有障碍，被同学嘲笑。总是孤单一个人，没有朋友，对自己也没有自信，一直有非常严重的自卑心理。

2 为不同的角色注入恰当的魅力

无论什么样的漫画，在众多角色中总有个主次之分，可以将角色简单地分为主角与配角，再根据角色类型的不同给其赋予不同的魅力。

2.1 主角

简单地说主角就是故事的中心人物，有重要主角与次主角之分，不过他们的作用都是支撑整个故事、主导故事的发展。这些角色贯穿整个故事，是从故事开始到结束都离不开的角色。他们拥有读者喜欢并能与其产生共鸣的个性魅力，是最耀眼的角色。

主角介绍

姓名：梁露露
昵称：露露（自称露大小姐）
年龄：14岁
性格：外向活泼，爱打抱不平，但是粗心大意，容易忘事。

注入7个魅力

❶**外表魅力：**大大的眼睛，漂亮自然的直发非常显眼。
❷**性格魅力：**个性活泼开朗、乐观大方、直率自信，把朋友的事当成自己的事一样重视，不喜欢看见同学被欺负，勇敢地与恶势力斗争。
❸**才能魅力：**运动神经超强，身手灵活矫健。
❹**弱点魅力：**粗心大意，经常把要做的事忘记，回家就被妈妈教训。
❺**不协调魅力：**害怕小狗，看见小狗就逃跑。
❻**经历魅力：**家境非常好，从小受到良好的教育，爸爸是科研人员。
❼**神秘魅力：**床下藏着个谁都不能碰的盒子。

直率自信的露露

活泼快乐的露露

2.2 配角

配角是起到衬托作用的角色，往往是主角的家人、朋友、或者是邻居、竞争对手等，他们围绕在主角周围，起到重要的辅助作用。也许是互补、也许是敌对。有了配角的衬托，主角的特征才能更完美地突显出来，故事才能变得更加生动有趣。

主角介绍

姓名：罗静
昵称：小静
年龄：14岁
性格：温柔可爱，心思细腻，做事仔细认真。

注入3个魅力

❶ **性格魅力：**温柔但缺乏一点自信。
❷ **才能魅力：**成绩优秀，头脑思路清晰。
❸ **弱点魅力：**喜欢帅哥，看见帅哥就变得头脑发热。

罗静与梁露露的关系

她们是同班同学，非常要好的朋友，露露粗心大意，小静经常细心提醒。在小静被其他同学欺负的时候，露露绝对帮小静出头。

温柔害羞的小静

认真思考的小静

1.2 次主角

次主角也是重要的角色，与主角相对应，起到衬托主角，引导故事发展的作用。下面设定出两位次主角，与主角完美搭配。

角色介绍

姓名：陈颜
年龄：7岁
性格：是个特别严肃的人，做事仔细认真、胆子大，在大家眼里她是个不容易接近的人。

注入4个魅力

❶ **性格魅力：**一副大人模样，在同龄的小伙伴当中是最成熟的一个。严肃认真，是个可靠的好朋友。不爱和别人开玩笑，总是站在正义的一边，也是老师的得力小助手。

❷ **才能魅力：**成绩优秀，思路清晰，小小年纪就能对各种事情做出正确的判断。

❸ **弱点魅力：**娇生惯养的小孩，在生活上离不了父母的照顾。

❹ **经历魅力：**富家的千金大小姐，从小衣食无忧。

此角色设定思路

此角色设定为主角林彩的好朋友，像亲姐妹一样的关系，因此她在各方面都与主角形成互补关系。由于年纪稍大一点，在角色造型上采用5.5头身的绘制比例，同时设计比较强势的动作和表情，体现出角色的性格特点。

注入3个魅力

❶ **外表魅力：**身材娇小玲珑，长长的头发扎在两边，总是面带笑容，很有礼貌。穿着打扮整洁，一点也不张扬。看似普通却隐隐散发出可爱又吸引人的气质。

❷ **才能魅力：**是个烹饪小专家，能做各种美味的好菜。每天的午餐都是自己做的，好看又好吃，让其他同学羡慕不已。

❸ **弱点魅力：**由于刚跟随父母从国外回来，转学到班上，中文还没有完全学会，虽然同学们都很照顾她，但是她还是觉得不好意思说话，和大家交流起来有些困难。

角色介绍

姓名：清续
本名：清水凉续
昵称：转学妹
年龄：17岁
性格：内向、容易害羞脸红，很受男孩子欢迎。

此角色设定思路

首先将清续设定成一个外国人，转学之后面临新的
境理所当然就出现了弱点魅力。可以简单地设定出
物性格内向、害羞，漂亮的外表散发出吸引人的气质，

此
设定
同日
生各
点，
情、
样子

注入3个魅力

❶ **性格魅力：**非常的古板又很固执。不爱开玩笑，有时有一点高傲，但是却是个很正直的人，是个非常看不惯吊儿郎当、做什么事都一丝不苟的人。因此也不容易被人接近。但是办事能力很强，是学生会的会长。

❷ **才能魅力：**是保送的特优生，每门功课都成绩第一。理科是强项中的强项，代表学校参加各种理科类比赛且都能取得优秀的成绩，为学校争光。

❸ **经历魅力：**出生在一个传统的家庭中，祖父是国家的优秀军官，父亲当然也是军官，母亲是优秀的教师，长辈从小教导莫晓为人要正直，长大要有成就。

角色介绍

姓名：莫晓
昵称：古板姐姐
年龄：18岁
性格：高材生，非常严肃、固执，思想传统。

此角色设定思路

高三毕业班总会有成绩优秀的学生，而且设定出与之前的角色大不相同的角色，还能体现出角色的多样化，让故事情节更丰富多彩。将这个角色的动作设计成既端正又优雅的坐姿，体现出角色优秀又高傲的性格特点。

注入3个魅力

❶**外表魅力：**美丽的齐肩短发，有一点自然卷。五颜六色的发带是她的最爱，无论什么时候都会戴在头上，增添不少可爱的气息。

❷**弱点魅力：**不能承受打击，不敢面对打击、受不了就变得有点神经质。

❸**不协调魅力：**非常单纯的女孩却莫名其妙地拥有能预知恶运和危险的特殊能力。一开始她自己也不清楚，认为只是巧合而已，后来她清楚地知道自己有这个预知的能力。每当有事要发生的时候她都会告诉别人，但是没有人相信她。即使这样，她也不放弃帮助同学，想方设法用其他的方式来提示同学避免危险。

角色介绍

姓名：张黎
昵称：小黎
年龄：18岁
性格：单纯、乐观向上，但是有的时候有点神经质。

此角色设定思路

特殊能力者的出现能推动剧情的发展和变化。也许与主角的关系并不紧密，但是她的小小提示和帮助却能使故事出现转折，使剧情变得神秘莫测，让人期待。角色的造型相对普通，动作设计上体现出角色单纯、快乐的性格。

注入3个魅力

❶**才能魅力**：优秀的跨栏选手，由于身材高挑、动作敏捷，所以听从老师的建议参加跨栏项目的练习，一段时间后果然进步神速，渐渐发挥出自身的潜力。

❷**性格魅力**：虽然是有钱人家的大小姐，但是一点都不骄傲自大，还非常平易近人，喜欢和同学一起笑、一起哭，一起逃课。平常看起来没什么主见，但是认真起来态度就 变得很强硬，非常看不惯骄傲自大的人。

❸**经历魅力**：家里有庞大的家族企业，父母整天都忙于打理公事，几乎没有时间陪她，但是她从小就很懂事，非常理解父母，从来不缠着父母陪她玩，是个温柔善良的人。

角色介绍

姓名：王雯
昵称：王小姐
年龄：18岁
性格：高贵但很温柔的千金大小姐，特别看不惯自大的人。

此角色设定思路

设定出与次主角范雅玲有点小矛盾的角色，于是就出现了讨厌自大的人的角色。同时也给了这个角色拥有显赫的家庭背景却一点不骄傲的优秀性格，来突出张狂自大的次主角。而在外形的设计上还是以学校运动服为主，同时以转身的动作和一些温柔、谦虚的表情来突出角色平易近人的特征。

注入3个魅力

❶**性格魅力**：是个任性又爱撒娇的大姐姐，让大家都觉得不可思议。尤慧前辈总像个没长大的孩子一样，整天都很悠闲的样子，而且经常推掉麻烦的事，或者假装不知道。对工作没多大激情，由于每个月保持完成最低销售量才没被开除。

❷**弱点魅力**：整天没精打采的，还动不动就撒娇，有的时候真是让人难以忍受，完全不像一个30多岁的姐姐。

❸**经历魅力**：尤慧原本平淡的生活被一个有钱的商人打乱了，商人执意娶了尤慧，让她变成阔太太，过着衣食无忧的生活，但是尤慧从此失去了打拼的精神，对于工作变得毫无压力和动力。

角色介绍

姓名：尤慧
昵称：前辈
职位：销售人员
年龄：34岁
性格：爱撒娇的大姐姐，工作平平淡淡，毫无激情。

此角色设定思路

有热爱工作的工作狂人，当然也有一切事都无所谓、不把工作放在眼里的人。于是通过这个思路设定出这个对工作没有热心、没有激情的阔太太，性格任性又爱撒娇，穿着普通的职业装，外表并没有多大特点。

注入3个魅力

❶**外表魅力**：喜欢清爽的裙装，简单又不缺乏魅力。总是露出温柔美丽的笑脸，给人一种赏心悦目的感觉。

❷**才能魅力**：非常有经济头脑，逛街买东西的时候很会精打细算。与老板讨价还价也有非常厉害的小手段，与她结伴逛街能帮你省下不少零花钱。

❸**弱点魅力**：走在街上就忍不住想买东西，即使在赶时间的时候。一看到喜欢的商店也会忍不住走进去逛逛。经常因此上课迟到，还错过教授点名。

角色介绍

姓名：宁小月

昵称：小月

年龄：21岁

性格：温柔美丽，是个十足的大家闺秀，同时还是一个购物狂，逛街是她的最爱。

此角色设定思路

如果在主题中设定出一位对逛街购物很在行的角色，不仅非常有特色，同时还能紧扣主题内容。于是通过这个思路创造出一个非常喜欢购物又温柔美丽的女孩。

注入3个魅力

❶ **性格魅力**：非常活泼好动，喜欢与别人开玩笑，大祸不闯、小祸不断，也不爱练习，给人感觉像个永远不懂事、永远长不大的孩子。她也常常被团长教训，不过内心善良的她也总能得到大家的原谅。

❷ **才能魅力**：别看她小小年纪，已经是个格斗高手了，跆拳道、空手道、截拳道样样都是她的拿手好戏。身手敏捷反应快，一场精彩的格斗表演她能轻易地、毫无破绽地完成。

❸ **神秘魅力**：她进入表演团，跟着大家到全国各地巡回演出，好像是为了寻找什么东西或者什么人，她从未告诉过任何人，只是偶尔独自默默地看着一个项链发呆。

角色介绍

姓名：周甜甜
昵称：小鬼糖糖
年龄：16岁
职业：格斗演员
性格：调皮捣蛋，是个鬼精灵，练习的时候总喜欢偷懒耍赖。

此角色设定思路

设定一个与主角年龄相仿的女孩，让她们的性格和特长完全不一样，特意制造出巨大的差异感，让两个角色都令人难忘。扩展这个思路，一个格斗少女的形象就出现了，穿着比较传统的服装，外形设计得比较复古，不仅符合角色的才能特点也非常有特色。

3.6 各种面部表情的画法

前面我们已经学习了面部的画法，接下来我们开始学习表情的画法。虽简单的说是感情的表现，但是人的表情却是多变的，有高兴得想跳舞的，也有愤怒得想尖叫的。每种表情都有一定的表现规律，但是由于人物的长相、个性差异，所以呈现出来的表情也会有微妙的差别。漫画中的面部表情主要依靠眉毛、眼睛和嘴巴来表现。通过不同的变形方法，可以组合出人物丰富有趣的表情。

画出喜怒哀乐的不同表情

1. 高兴表情的画法

笑的时候，脸部的肌肉是从嘴角开始往两侧向上拉伸的，拉伸幅度越大，人物表现得越开心。

眉眼自然下垂，不必画出很大的幅度。

微笑时，嘴角肌肉向两侧收缩，嘴角上扬，脸部肌肉凸起，嘴角凹陷。

基本范例图

牙齿闭合和张开时下巴的位置。

微笑时，牙齿一般是闭合的，脸型正常。大笑时，牙齿张开，下巴往下，脸型拉长。

微笑时脸上泛起红晕。

一般微笑时的模样。

梯状宽大的嘴，露出牙齿，如孩子般顽皮的感觉。

张开嘴巴很高兴地笑。

随着肌肉拉伸程度的加强，脸部肌肉向上挤，而眼角往下耷，眼睛自然眯起，展现发自内心的笑容。

大笑时，牙齿张开，下巴的位置往下移，脸型拉长。

很开心的笑容。

由于太开心，所以眼睛可以画成闭合状，眼角稍稍下垂。

发自内心的笑容。

2. 难过表情的画法

难过的表情最显著的特征是眉心皱起，眉角和眼角下垂，嘴角向下。

一般难过时，脸型正常。

基本范例图

眉毛成倒"八"字向中间收紧。

眉角和眼角下垂。

嘴角向两侧拉伸并向下撇。

嘴角向上翘就成了苦笑的表情。

一般难过到非常痛苦，这之间感情的变化是由弱到强的，所以人物表情的刻画也是由弱到强的。

眉毛、眼角、嘴巴都自然地下垂。

一般难过时的样子。

眼泪的点缀，会让人物显得楚楚可怜。

眼中有泪珠。

随着情绪的变化，脸部肌肉向上挤，眉心出现很深的皱纹，眼睛自然眯起，嘴巴大张，这是发自内心的痛苦模样。

忍不住哭出来。

难过到大哭。

3. 生气表情的画法

生气时最典型的特征就是眉毛竖起，瞪大的眼睛被肌肉挤压变形，微微向上的眼角使眼神变得锐利可怕。一般生气时，脸型正常。

从生气发展到激怒咆哮，这之间感情的变化也是由弱到强的，要注意五官由于感情加强而产生的变化。

一般生气时的样子。　很生气地瞪大眼睛。

张嘴和闭嘴的愤怒表情也有不同效果。张开嘴巴时的气势更强更具有冲击力。张嘴后脸型也产生了变化。

咬牙切齿的样子。　十分愤怒的样子。

4. 吃惊表情的画法

瞪大眼睛，抬高眉毛，张大嘴巴，都是吃惊表情的典型特征，是受到惊吓，或者看到不可思议事物的表现。

一般吃惊时，脸型正常。

稍显吃惊的时候，其实人物的五官没有太大的变化。稍微给人物加上点黑眼圈，就有受到惊吓的感觉。

吃惊时的样子。　受到惊吓的表情。

随着吃惊程度的变化，人物的五官也有了明显的变化：嘴巴张大、瞳孔缩小、眼睛用力睁大。

吃惊强度增加时的样子。　典型的吃惊或受到惊吓的表情。

5. 其他表情的画法

通过观察我们发现，其实人物的表情不仅仅只有是单纯的喜怒哀乐。通过眉、眼、口的不同组合，能够表现出各种各样丰富的表情。

6. 不同人物所表现出的不同的表情

人感到恐惧的时候瞳孔会缩小，眉毛向上抬起，眼球布有血丝。
嘴巴张开，这个时候可以画得夸张点，来营造恐惧的效果。
恐惧
细长的眉毛和细长的眼睛，眉毛向下显得很凶狠。
牙齿咬着下嘴唇，有点咬牙切齿的感觉。
邪恶
一只眼睛张开一只眼睛闭着，很可爱。
嘴巴张开，露出尖尖的虎牙。
可爱
眼睛微闭，眉毛向上挑起。
嘴巴微笑着歪向一边，有点坏坏的感觉。
坏笑

4.1 头身比例

漫画中的人物可以脱离现实的人体比例进行各种变形，从2头身到10头身都是可以的。当然，我们也必须了解人体标准的比例和基本要点，才能画出自然的漫画人物形象。

所谓头身比例，是指人的身高与头长比。现实生活中的人物，最长见，最普通的头身比例为6.5头身。

头身比例的计算，是人物站立时，从头顶到脚后跟的长度与头长的比例。

人物头部的长度是指头顶到下巴的距离，不包括头发的厚度。因此，就算头发梳得再高，也不会影响到头部的长度，更不会计算在头身比例的范围以内。

人物的身高是从头顶到脚跟的距离。当人物踮起脚尖或者穿高跟鞋的时候，视觉上感觉人物高了不少，但是人物的身高还是不变，身长依然是从头顶到脚后跟的的长度。

3. 2~5头身人物

漫画中除了6~8头身比例的人物，还少不了2~5头身比例的可爱人物。

4头身和5头身的身体比例通常用来表现可爱的小孩子，如小学生和上幼稚园的孩子。个子矮小，头部较大，显得很可爱。

随着人物头身比例的逐渐变小，人物腿部的长度也在整个身体长度的比例中逐渐变小，身长逐渐大于腿长。

6.1 人物的表情动作造型

要让我们笔下的人物更加生动，便要赋予人物丰富的表情。人物表情不仅仅是通过面部表情的变化来体现的，配合上人物的肢体语言，会让人物更加鲜活！下面，我们就学习怎样通过人物的动作造型来加强人物的表情。

1. 高兴时的动作造型

表现高兴的人物是漫画中最常见的，也是我们平时最常画到的。

呵呵！

低着头的笑容有些含蓄，配合双手的动作，体现出女性的腼腆与害羞。

翘起的脚表现出角色的愉悦心情，靠拢的膝盖又体现出角色羞涩的女人味。

耶！

仰着头笑，给人明快、开朗的感觉。舒展的身体让角色的笑容表现得更为强烈。即使不看表情，也能让人感受到人物内心的愉快、兴奋。

成弧线状舒展的身体造型，给人明快而有活力的印象。这样的造型会让人物的笑容更加灿烂。

高高抬起的腿体现出人物内心的喜悦，成大字舒展开的身体造型则体现出人物的活泼，有向前欢快奔跑的感觉。恰当的动作造型让喜悦的心情表现得更加强烈。

张开双臂是性格比较外向的人物的动作，主要体现角色阳光而有活力的感觉，并突出了其高兴心情。

自然埋下的头部让人物有全身无力的感觉，捂着肚子的手清楚地传达出肚子被笑痛的信息。

坐下来的笑容有些勉强，是笑痛肚子的姿势。如果不看表情，会单纯表现出肚子痛，配合上面部高兴的表情，就有笑得肚子痛的效果了。

2. 生气时的动作造型

从侧面看，人物整体成弧形，弓起的背部让人感觉到角色激动的情绪。与高兴的姿势相比，一般情况下，高兴时人物的重心是向上的，生气时的重心是向下的。

姿势的变化体现出生气强度

3. 难过时的动作造型

难过沮丧时，人的头部是向下的，两肩自然下垂，背部弓起，给人没有精神的感觉。
双臂从肩部到指尖都是自然放松的，无力地往下坠，有一种失落感。
腿部也是自然弯曲，如果站直会给人紧张感。
埋头擦眼泪的动作，明显地传递出角色的难过心情。两手放在胸前擦眼泪，体现出了女性的娇弱。
并拢的膝盖也是女性的典型姿态，有种拘谨的感觉。

抱头痛哭的姿势。是悲伤到极点，爆发出来的动作。就算只能看到人物的嘴型，也能让人感觉到人物面部扭曲的痛苦表情。
与生气的动作不同，爆发出来的悲痛姿势是往后仰的。
女生在伤心时掩面哭泣的姿势，让人感觉到角色的难过心情，同时也体现出了女性特有的羞涩与无助。
双膝跪地的动作加强了难过的程度。与站着哭泣相比，跪下来表现出的情绪更加强烈，是非常伤心的姿势。

4. 害羞时的动作造型

害羞时，头转向一侧埋下，有不好意思的感觉。将肩膀耸起的姿势，表现出了女性的羞涩感。

交叉的双手表现出人物紧张拘束的感觉。

害羞笑的姿势。捂着嘴巴笑给人腼腆的印象，耸起的肩膀也有害羞的感觉。这样的姿势让人物显得十分可爱，是表现可爱女生的常用姿势。

女性害羞时，膝盖都是并拢的，表现出女性的娇羞感觉。

男性害羞时也会把头埋向一侧。用手抓后脑勺的动作表现出人物的害羞情绪，是男性害羞时的常用姿势。
男性害羞时不会像女性那样把膝盖合拢。这样分开膝盖的站立姿势，更能体现男孩子的随性。
埋着头眼睛往斜上方看，有种害羞的感觉。把手背在身后，也表现出女性的羞涩情感。

5. 其他动作造型

用手捂住身体某部位的动作，让人感觉是由于疼痛而引起倒地。

倒地

抬高一侧肩膀，有种费力撑起身体的感觉。

疲惫

如果想要表现人物疲惫的状态，汗水、呼气、污痕和散乱的头发是一些小窍门。人物整体的姿态是屈膝半蹲，下巴向前探，肩膀向下垂。

双手紧握并放在胸前，表现出了人物的紧张感。在绘制时，要注意手臂的长度。注意人物有耸肩的动作。

人物的整个身体造型是往后倾斜的，体现出人物焦虑不安和惊诧的心理活动。

恐惧

将手高高举起的动作有舒展身体的意思，搭配上人物打哈欠的表情，是伸懒腰的典型姿势。注意肩部和腋下肌肉的表现。

四肢完全舒展，是表现人物慵懒的姿态。在绘制时，应当注意人物的整体姿势是向后仰的，腰部的曲线和腰部肌肉的线条也是应当注意的。

伸懒腰

5）用网点纸上色，体现人物的立体感。

性感型美少女

哈哈哈，太好笑了！

哎！我才不想和他一起呢！

哼！果然不出我所料啊！

怎么办，我要告诉他吗？

角色介绍

姓名：安贝拉　　昵称：AN　　年龄：26

生日：4月9日　　星座：白羊座　　性别：女

特征：身材丰满高挑，穿着性感，前卫时髦，有火辣的身材。性格外向，常常受到男生的追捧。

比基尼是不是很性感呢？

紧身的亮皮短裤更加修饰身材。

一定要穿双高跟鞋才性感哦！